FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TIRO

Instituição de Utilidade Pública por Decreto de 14/10/1929
Instituição de Utilidade Pública Desportiva (D.R. 288 de 11/12/1993)
Oficial da Ordem Militar de Cristo
Medalha de Educação Física e Bons Serviços

REGULAMENTO TÉCNICO

PARA

TODAS AS DISCIPLINAS DE TIRO

Em vigor desde 1 de Janeiro de 2014 (versão provisória de 30.12.2013)

CAPÍTULOS

REGRA DE NUMERAÇÃO

Definições das abreviaturas

Todas as Regras da ISSF são numeradas de acordo com um protocolo de numeração, que limita o número de regras a quatro (4) níveis (i.e. 6.10.3.5).
Se for usado um quinto nível estas regras são designados com as letras a), b), c), etc).
As abreviaturas seguidamente apresentadas são definições de termos e, ou abreviações especiais que são usados nas Regras Gerais e Técnicas da ISSF para Carabina, Pistola, armas de caça e alvo móvel.

Termo	**Definição**
Atletas	Concorrentes ou participantes numa competição desportiva. Os atletas que praticam o desporto "Tiro" são vulgarmente chamados de *Atletas*.
Campeonato	Uma competição única de tiro, organizado com um determinado programa de eventos / competições. Um *Campeonato* é uma competição que é autorizada e supervisionada pelas Regras da ISSF, Delegados Técnicos, Júris e controlos antidopagem.
Competição	Uma referência geral a um evento desportivo, que pode incluir uma série de *competições* (Campeonato) ou pode ser uma *competição* dentro de um evento único.
Curso da Competição	É a descrição das fases da competição dentro de uma prova subordinada a uma especificidade de regras, tempo, tipo de tiro, número de tiros para cada série e, ou partes / entradas / escalões.
CRO	Director de Prova ou Juiz de Tiro Chefe ("Chief Range Officer")
Variantes	Um subgrupo de eventos dentro de uma modalidade desportiva que têm características comuns. O Tiro ISSF tem quatro (4) variantes: 1) Pistola, 2) Carabina, 3) Armas de Caça e 4) Alvo Móvel.
EST	Alvos Electrónicos ("Electronic scoring targets")
Disciplina	Uma competição específica de tiro, com um programa e regras determinados. A modalidade de Tiro tem 15 disciplinas olímpicas. A ISSF também reconhece outras disciplinas adicionais para competições individuais ou por equipas, bem como para atletas dos escalões juniores.
FOP (zona do atleta)	Zona do atleta ("Field of Play").Para a prática de tiro, a FOP inclui toda uma área por detrás da linha de tiro, onde o acesso é restrito para além dos atletas em competição, aos Juízes de Tiro e seus auxiliares, incluí a linha de tiro ou postos de tiro, e toda a área que envolve o posto de tiro e as respectivas zonas de segurança.
Tiros de Competição	Pontuação ou tiros pontuáveis. Os Tiros que contam para o resultado de um atleta.
Min.	Minuto, minutos
Entradas	Uma fase da competição de uma determinada disciplina de tiro desportivo. As disciplinas de Tiro podem ter várias entradas sejam

	elas Eliminatórias, Qualificações ou finais.
Seg.	Segundo, segundos.
Séries	Uma sequência de tiros dentro de uma fase ou entrada de tiro. A maioria dos eventos de Tiro tem 10 tiros por série. Os eventos de Pistola a 25m têm séries de 5 tiros. Os eventos de Armas de Caça têm séries de 25 ou 30 tiros. As séries de eventos em Armas de Caça são frequentemente apelidadas de rodadas.
Tiros de Ensaio	Os tiros de preparação e ensaio que são disparados num determinada competição antes de se iniciar os tiros de competição.
Desporto	Um grupo distinto de eventos competitivos com elementos comuns e regidos por uma única entidade. O Tiro é uma modalidade desportiva em que os atletas, em diferentes competições, competem entre si fazendo tiro com as suas armas para alvos, por forma classificarem-se de acordo com pontuações obtidas. O COI reconhece a modalidade “Tiro” como um dos 28 desportos Olímpicos.
Parte da Prova	É uma fase da competição de uma determinada disciplina de Tiro. A disciplina de Carabina em três posições tem três partes, uma para cada posição. A Pistola Sport 25m, disciplina para Senhoras, tem duas partes, uma de precisão e outra de velocidade.
Hora de Início	A hora de início de cada competição de Tiro, é o momento em que é dado o comando de início para o primeiro tiro de competição.

6.1. GENERALIDADES

6.1.1 Objectivo e Abrangência dos Regulamentos da ISSF

A ISSF estabelece regras técnicas para o ***Desporto do Tiro***, que têm por fim definir a orientação das provas por si reconhecidas (Reg. Geral ISSF, Art.º 3.3.1). O objectivo da ISSF é conseguir uniformidade na realização do ***Tiro Desportivo*** em todo o Mundo e promover o seu desenvolvimento. Os Regulamentos Técnicos da ISSF têm por fim a realização deste objectivo.

- **O Regulamento Técnico da ISSF** inclui normas para Carreiras de Tiro, Armas, Alvos, Classificação, etc. para todas as disciplinas de tiro, com Carabina, Pistola, Armas de Caça e Alvo Móvel.
- **Os Regulamentos Técnico e Disciplinar** da ISSF foram aprovados pelo seu Conselho Administrativo, de acordo com os seus Estatutos.
- Os mesmos Regulamentos estão subordinados aos Estatutos e ao Regulamento Geral da ISSF.
- **Os Regulamentos Técnico e Disciplinar** são aprovados para se manterem em vigor durante um período mínimo de quatro anos a contar de 1 de Janeiro do ano seguinte à efectivação dos Jogos Olímpicos. Salvo situações especiais, os Regulamentos da ISSF não serão alterados durante o quadriénio.

6.1.2 Aplicação dos Regulamentos Técnico e Disciplinar da ISSF

- Consideram-se Campeonatos da ISSF, as competições de tiro desportivo nos Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais, Taças do Mundo, Finais das Taças do Mundo, Campeonatos Continentais, Jogos Continentais que são supervisionados pela ISSF de acordo com as Regras Gerais da ISSF, 3.2.1, e as presentes Regras;
- As Regras Técnicas para Todas as Disciplinas e as Regras de Cada Disciplina devem ser aplicadas em todos os Campeonatos ISSF;
- A ISSF recomenda que as Regras ISSF sejam aplicadas nas competições regionais, nacionais e outras competições que não são Campeonatos ISSF, mas têm disciplinas ISSF no seu programa;
- Todos os Oficias de Competição, atletas, treinadores e dirigentes das equipas devem estar familiarizados com as Regras ISSF e devem-se assegurar que elas são respeitadas;
- É da responsabilidade de cada atleta cumprir estas Regras;
- Quando uma Regra se referir a um atleta destro, o reverso da Regra aplica-se a atletas esquerdinos; e

- A menos que uma Regra se aplique apenas especificamente a uma disciplina para homens ou para senhoras, deve-se aplicar indistintamente às disciplinas para homens e para senhoras.

- Quando os diagramas e quadros destas Regras contenham informação específica, esta tem o mesmo valor que as Regras numeradas.

6.1.3 Objectivo do Regulamento Técnico da ISSF

O Regulamento Técnico da ISSF inclui:

- Regras para preparar e organizar os Campeonatos ISSF.

- Regras para planear a construção e instalação de Carreiras de Tiro; e

- Regras que se aplicam a todas ou a mais do que uma disciplina de tiro.

6.1.4 Organização e Supervisão dos Campeonatos ISSF

6.1.4.1 Supervisionamento da ISSF. O Comité Executivo da ISSF nomeia os Delegados Técnicos da ISSF, Membros do Júri e Oficiais Técnicos para cada Campeonato ISSF de acordo com 1.8.2.6 e 3.4.
Estas nomeações incluem:

- Delegado Técnico(s)
- Júri da Competição(s)
- Um Júri de Apelação
- Um Técnico de Resultados Oficiais responsável por fornecer e operar os alvos ou Alvos Electrónicos e fazer a gestão das entradas, os resultados dos atletas da respectiva competição.

6.1.4.2 Comissão de Organização. Deverá constituir-se uma Comissão de Organização, de acordo com o disposto no Regulamento Geral, que será responsável pela preparação, administração e direcção das competições.
A Comissão de Organização deve nomear:

- O Director de Prova e os Juízes-Árbitros, que serão responsáveis pela condução das competições;

- O Chefe do Gabinete de Classificação e os Oficiais de Classificação, que constituirão o Gabinete de Classificação, que será responsável pelas entradas, acreditação, controlo e validação de alvos e validação e publicação de resultados durante o Campeonato;

- O Chefe do Controlo de Equipamento e os Oficiais de Controlo de Equipamento que serão responsáveis pelo Controlo de Equipamento; e

- Os restantes assistentes.

6.2. SEGURANÇA

A SEGURANÇA É DE VITAL IMPORTÂNCIA

6.2.1 Regras Gerais de Segurança

6.2.1.1 As Regras da ISSF estabelecem requisitos específicos de segurança exigíveis em todos os "Campeonatos ISSF". Os Júris ISSF e a Comissão de Organização, são responsáveis pela segurança.

6.2.1.2 Os regulamentos necessários e especiais para Carreiras de Tiro diferem de país para país, por isso, o presente Regulamento não menciona quaisquer detalhes.

6.2.1.3 A segurança dos atletas, dos oficiais e dos espectadores requer atenção continuada e cuidadosa no manuseamento das armas e nas deslocações dentro da Carreira de Tiro. É necessária autodisciplina por parte de todos. Quando tal disciplina for descurada, os oficiais de Tiro devem impô-la e tanto os atletas como os dirigentes das equipas deverão colaborar nessa tarefa.

6.2.1.4 A ISSF pode recusar a participação de um atleta numa competição, se tiver informação das competentes autoridades que esse atleta representa uma série ameaça para terceiros numa Carreira de Tiro.

6.2.1.5 Na defesa da segurança qualquer Juiz pode interromper o Tiro em qualquer momento. Tanto os atletas como os dirigentes das equipas têm que informar imediatamente os Juízes de qualquer situação perigosa ou que possa causar um acidente.

6.2.1.6 Um Oficial de Controlo de Equipamentos, ou um Membro do Júri, podem pegar no equipamento de um atleta (incluindo uma arma), mas com o seu conhecimento e na sua presença, para o submeter a controlo. No caso de uma quebra de segurança, deverá haver uma actuação imediata.

6.2.2 Segurança no transporte das armas

6.2.2.1 Por segurança, todas as armas deverão ser sempre manuseadas, com o máximo de precaução. Nenhuma arma deverá sair da linha de tiro durante a realização de uma competição, excepto se houver autorização de um Juiz - Árbitro.

6.2.2.2 As bandeiras de segurança de cor laranja fluorescente, ou de um material brilhante similar, devem sempre ser inseridas em todas as carabinas e pistolas, excepto quando a remoção da bandeira de segurança estiver autorizada por estas regras. Para demonstrar que as armas de ar comprimido estão descarregadas, as bandeiras de segurança (linhas de

segurança) têm de ser suficientemente longas para se prolongar através de todo o comprimento do cano. As bandeiras de segurança para todas as outras armas devem ter uma parte que se insere no interior da câmara (extremidade da culatra do cano), para demonstrar que a câmara está vazia.

• Se não for usada uma bandeira de segurança conforme exigido por esta regra, um Membro do Júri deve avisar o atleta para inserir uma bandeira de segurança na sua arma.

• Se o Júri confirmar que um atleta se recusa a usar uma bandeira de segurança conforme exigido por esta regra, o atleta depois de avisado deve ser desqualificado.

6.2.2.3 Quando os atletas se encontrem no posto de tiro as armas deverão estar apontadas numa direcção segura. O mecanismo de fecho ou a culatra não devem ser fechados, enquanto a arma não estiver apontada, em direcção segura, para a zona dos alvos.

6.2.2.4 Ao colocar a arma para sair do posto de tiro ou depois da prova concluída, todas as armas devem ser descarregadas com o mecanismo de acção (culatra ou mecanismo de fecho) aberto e as bandeiras de segurança inseridas. Antes de sair do posto de tiro, o atleta deve certificar-se e o Juiz-Árbitro de Tiro deve verificar, que não há nenhuma munição ou chumbo na câmara da arma, ou nos carregadores, e se a bandeira de segurança está inserida.

6.2.2.5 Se um atleta colocar ou remover a sua arma da respectiva caixa ou mala, ou a remover do posto de tiro, sem ser previamente verificada por um Juiz - Árbitro, pode ser desqualificado, caso o Júri determine que houve uma grave violação de segurança.

6.2.2.6 Durante o tempo de tiro, a arma só pode ser colocada na bancada ou em descanso (não *empunhada* pelo atleta), depois do(s) invólucro(s) e/ou o carregador serem retirados e o mecanismo de fecho ou a culatra serem abertos.

6.2.2.7 Sempre que qualquer pessoa esteja à frente da linha de tiro, não é permitido o manuseamento de armas e as bandeiras de segurança devem ser inseridas.

6.2.2.8 Na Carreira de Tiro, quando as armas não estão nos pontos de tiro, devem estar guardadas nas suas caixas ou malas, a menos que haja autorização em contrário de um Juiz - Árbitro.

6.2.3 **Comandos na Carreira de Tiro**

6.2.3.1 O Director da Prova e os competentes Juízes - Árbitros, são responsáveis por darem as vozes “Carregar”, “Começar”, “Parar”, “Descarregar” e outras necessárias. Os Juízes - Árbitros devem-se assegurar que as vozes são cumpridas e as armas são usadas com segurança.

6.2.3.2 As armas e os carregadores só podem ser municiados, no posto de tiro, quando a voz de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" for dada. Em todos os outros momentos, as armas e os carregadores, devem encontrar-se desmuniciados.

6.2.3.3. Mesmo que uma Carabina ou Pistola de 50m tenha carregador, só poderá ser carregada com uma munição antes de cada disparo. Se uma Pistola de ar comprimido de 5 Tiros for utilizada numa prova de Pistola de ar comprimido a 10m, só poderá ser municiada com 1 chumbo antes de cada disparo.

6.2.3.4. Se um atleta disparar um tiro antes da voz de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" ser dada, ou após a voz de "**ALTO**" ou "**DESCARREGAR**" ser dada, pode ser desclassificado se puser em causa a segurança.

6.2.3.5 Quando a voz de "**ALTO**" é dada, os disparos devem terminar imediatamente. Quando a voz de "**DESCARREGAR**" é dada todos os atletas devem descarregar as suas armas e carregadores e colocá-los em segurança (para descarregar armas de gás comprimido devem pedir permissão ao Juiz - Árbitro). Os disparos só podem ser retomados após a voz de "**COMEÇAR**".

6.2.4 Regras de segurança adicionais

6.2.4.1 **Tiro em seco** significa a libertação do mecanismo de disparo de uma arma descarregada ou a libertação do mecanismo de disparo de uma arma de ar/gás equipada com um dispositivo que permite que o gatilho possa ser operado sem libertar a carga propulsora (ar/gás). O tiro em seco e os exercícios de pontaria são apenas permitidos na linha de tiro ou em áreas designadas de acordo com estas regras.

6.2.4.2 É da responsabilidade dos atletas que os cilindros de ar comprimido ou CO2 se encontram dentro do seu período de validade. O Controlo de Equipamento pode verificar a validade dos cilindros.

6.2.5 Protecção Auditiva

Todos os atletas, Juízes - Árbitros e outras pessoas que estejam na envolvente das linhas de tiro de 25m, 50m e 300m, devem ser aconselhados a usar protectores auditivos. Deve haver avisos, visivelmente expostos, sobre a necessidade de uso de protecção auditiva e deverão estar disponíveis protecções auditivas para todas as pessoas que estiverem na área da Carreira de Tiro. Não é permitido aos

atletas o uso de protecções auditivas que tenham qualquer tipo de receptores de som incorporados.

6.2.6 Protecção Ocular

Aconselham-se todos os atletas a utilizarem óculos não estilhaçáveis ou protecção semelhante durante a prática de tiro.

6.3 NORMAS PARA CARREIRAS DE TIRO E ALVOS

6.3.1 Requisitos gerais para os alvos

6.3.1.1 Os alvos utilizados nos campeonatos ISSF tanto podem ser Alvos Electrónicos (EST) ou alvos de papel para eventos de Carabina ou Pistola.

6.3.1.2 Todos os alvos devem cumprir com os anéis de pontuação, dimensões ou outras especificações constantes destas regras.

6.3.2 Requisitos para Alvos Electrónicos

6.3.2.1 Apenas podem ser usados Alvos Electrónicos testados e aprovados pela ISSF.

6.3.2.2 A exigência de precisão para os Alvos Electrónicos, é a da marcação de tiros com uma precisão mínima de metade da décima do anel de pontuação. As tolerâncias indicadas para os tamanhos dos anéis em alvos de papel não são aplicáveis aos Alvos Electrónicos.

6.3.2.3 Todas as unidades de Alvos Electrónicos devem fornecer uma área negra de pontaria que corresponda ao exacto tamanho das áreas negras dos alvos de competição (Regra 6.3.4) e, à volta a zona de pontaria, uma zona não reflectiva, em branco contrastante ou de cor esbranquiçada.

6.3.2.4 As pontuações registadas pelos Alvos Electrónicos, devem ser determinadas de acordo com as dimensões da pontuação dos anéis para Alvos de Competição (Regra 6.3.4).

6.3.2.5 Cada tiro que acerte num Alvo Electrónico, tem de ter a sua localização e o seu resultado exibidos num monitor colocado no posto de tiro.

6.3.2.6 Os Alvos Electrónicos para 10m, devem usar uma tira de papel ou outra forma de marcação, que permita determinar se o tiro acertou ou não no alvo.

6.3.2.7 A impressão dos resultados de cada atleta, a partir de uma fonte de memória diversa da do computador principal do sistema de Alvos Electrónicos (memória de backup) deve estar disponível imediatamente, durante e depois de uma competição.

6.3.2.8 Quando forem usados Alvos Electrónicos , os mesmos devem ser verificados sob a supervisão do Delegado Técnico, para garantir que os resultados são marcados correctamente, e estão em condições normais de utilização antes de cada Campeonato ISSF.

6.3.3 Requisitos para Alvos de Papel

6.3.3.1 Com uma antecedência mínima de seis (6) meses sobre o início de cada "Campeonato ISSF", devem ser enviadas ao Secretário-geral, **amostras** de todos os alvos de papel (5 de cada tipo) para que se testem e verifiquem a concordância com as especificações e sejam devidamente aprovados.

6.3.3.2 **A qualidade e as dimensões** de todos os alvos, deve ser novamente examinada pelos Delegados Técnicos antes de começar o "Campeonato ISSF". Só poderão utilizar-se alvos iguais aos das amostras aprovadas.

6.3.3.3 Os alvos devem ser classificados com calibradores que estejam conforme a Regra 6.3.5 ou com os sistemas de classificação electrónica aprovados pela ISSF.

6.3.3.4 O **alvo de papel** deve ser de cor e superfície que não provoque reflexo, que faça com que a área negra de pontaria (centro) esteja claramente visível às distâncias apropriadas sob condições normais de luz. O alvo e os anéis de pontuação devem manter a precisão dimensional em todas as condições meteorológicas. O alvo deve registar os orifícios dos tiros sem rasgar excessivamente ou provocar distorção.

6.3.3.5 **As dimensões** de todos os anéis de pontuação medem-se a partir do seu bordo exterior (diâmetro exterior).

6.3.3.6 Nos "Campeonatos ISSF", com excepção das provas com Alvo Móvel a 50m só se permitem alvos com **uma (1) zona de pontaria**

6.3.3.7 Os alvos são divididos em **zonas de pontuação separadas por anéis**.

6.3.4 **Alvos e Alvo Padrão**

Os alvos devem cumprir com as dimensões dos anéis de pontuação, tolerâncias e especificações desta regra.

- Os alvos para Carabina e Pistola podem ser classificados pelo valor unitário de cada anel ou, se forem usados Alvos Electrónicos, pelos valores decimais do respectivo anel. As pontuações decimais do anel são determinadas dividindo-se a área de pontuação de um anel completo em 10 anéis de pontuação iguais, que são designadas com valores decimais começando no zero (ou seja, 10,0; 9,0..) e terminando no nove (isto é, 10,9; 9,9; etc.)

- As Eliminatórias e Qualificações de Carabina e Pistola serão classificadas pelo valor unitário de cada anel, excepto em competições ISSF. *As Eliminatórias e as Qualificações das competições de carabina homens e homens juniores 10m, carabina senhoras e senhoras juniores 10m, carabina deitado homens e homens juniores e senhoras e senhoras juniores 50 m e 300m carabina deitado homens e mulheres, devem ser classificadas em valores decimais(esta regra só entrará em vigor após decisão da Direcção da FPT) .*

- As finais de Carabina e Pistola são pontuadas em valores decimais, excepto nas finais de Pistola a 25m onde se usa o método acerta-falha nas zonas de impacto definidas em valores decimais estabelecidas pelo Comité Executivo ISSF.

6.3.4.1 Alvo para Carabina a 300m:

Anel do 10	100 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 5**	600 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 9	200 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 4**	700 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 8	300 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 3**	800 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 7	400 mm	(± 3.0 mm)	**Anel do 2**	900 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 6	500 mm	(± 3.0 mm)	**Anel do 1**	1000 mm	(± 3.0 mm)

Dez centrado = 50mm (± 0,5 mm)

Zona negra: anéis 5 ao 10 = 600mm (± 3.0 mm)

Espessura dos anéis : 0,5 – 1.0mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 1300mm x 1300mm (ou o mínimo de 1020 x 1020 mm desde que o plano de fundo em que estiver montado e o alvo tenham a mesma cor).

Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos diagonais, formando ângulos rectos entre si.

A zona do 10 não é marcada com qualquer número.

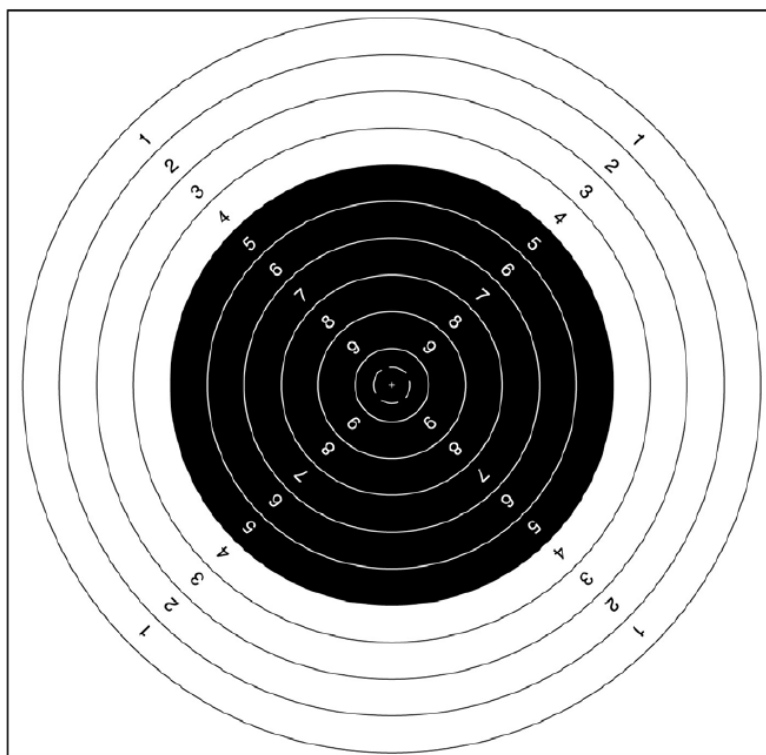



Fig. 1: Alvo para Carabina a 300 Metros

6.3.4.2 Alvo para Carabina a 50 Metros

Anel do 10	10,4 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 5**	90,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 9	26,4 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 4**	106,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 8	42,4 mm	(± 0.2 mm)	**Anel do 3**	122,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 7	58,4 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 2**	138,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 6	74,4 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 1**	154,4 mm	(± 0.5 mm)

Dez centrado = 5mm (± 0,1mm)

Zona negra: anéis 3 ao 10 = 112,4mm (± 0,5mm)

Espessura dos anéis: 0,2 a 0,3mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 250mm x 250mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos rectos entre si.

As zonas do 9 e do 10 não são marcadas com qualquer número. São permitidos alvos de inserção de 200mm x 200mm.

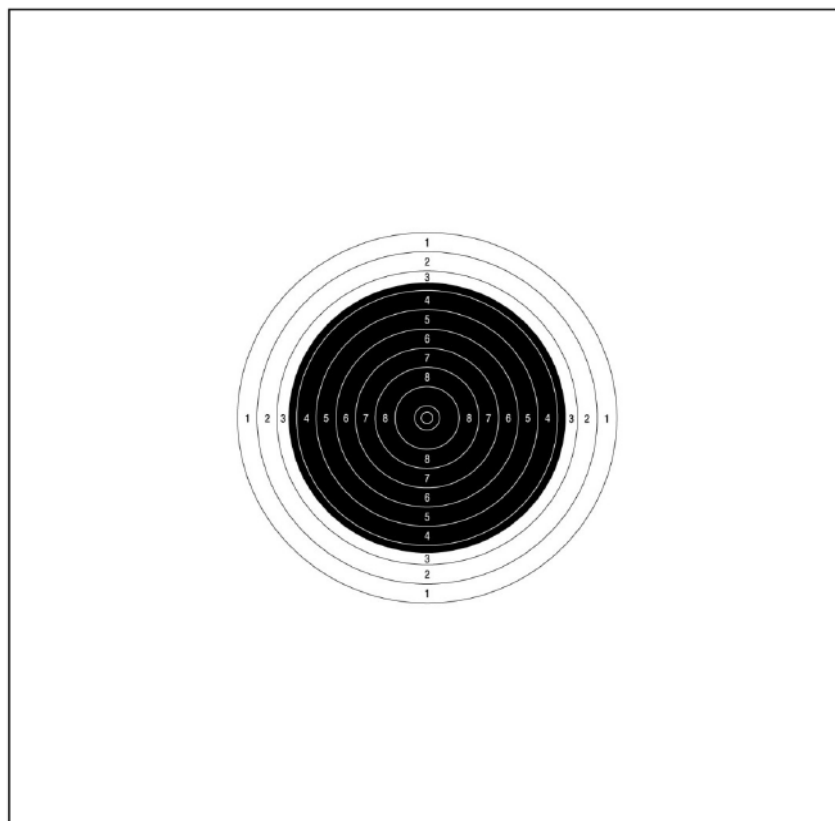



Fig. 2: Alvo para Carabina a 50 Metros

6.3.4.3 Alvo para Carabina de Ar a 10 Metros

Anel do 10	0,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 5**	25,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 9	5,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 4**	30,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 8	10,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 3**	35,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 7	15,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 2**	40,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 6	20,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 1**	45,5 mm	(± 0.1 mm)

Dez centrado: sempre que os impactos façam desaparecer completamente a zona do 10, determina-se com o uso de um Calibrador EXTERIOR de 4,5mm, próprio para o tiro com Pistola de Ar Comprimido.

Zona negra: anéis 4 ao 9 = 30,5mm (± 0.1 mm)
O anel do 10 é branco = 0,5mm (± 0.1 mm)
Espessura dos anéis: 0,1mm a 0,2mm
Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 80mm x 80mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos rectos entre si.

A zona do 9 não é marcada com algarismo. A zona do 10 é um ponto branco.

Para facilitar a visibilidade devem fornecer-se cartões com 170mm x 170mm, de cor semelhante à do alvo, para serem colocados por detrás deste durante a execução do tiro.

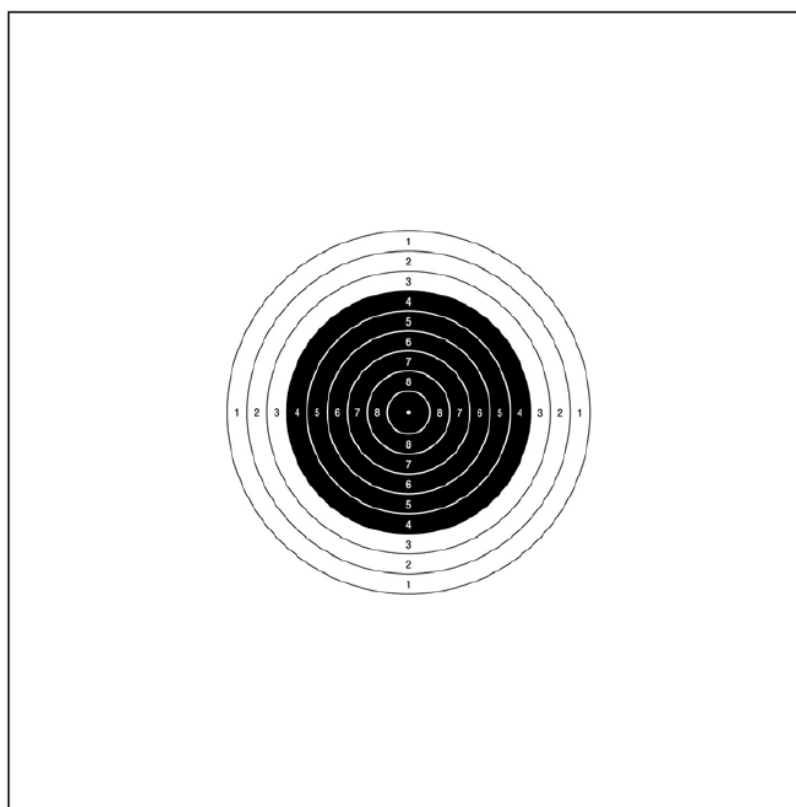



Fig. 3: Alvo para Carabina de Ar Comprimido a 10 Metros

6.3.4.4 Alvo para Pistola de Velocidade a 25m

(para Provas de Pistola de Velocidade a 25m, e para as séries de Velocidade com Pistola de Percussão Anelar e Central, a 25 m)

Anel do 10	100 mm	(± 0.4 mm)	**Anel do 7**	340 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 9	180 mm	(± 0.6 mm)	**Anel do 6**	420 mm	(± 2.0 mm)
Anel do 8	260 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 5**	500 mm	(± 2.0 mm)

Dez centrado: 50mm = (± 0,2mm)
Zona negra: anéis 5 ao 10 = 500mm (± 2.0 mm)
Espessura dos anéis: 0,5 a 1,0mm
Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: Largura: 550mm
Altura: 520 – 550mm

Os algarismos 5 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, unicamente em linhas verticais. Os algarismos terão aproximadamente 5mm de altura e 0,5mm de espessura.
A zona do 10 não é marcada com algarismos. As linhas horizontais de pontaria substituem os valores dos anéis, à esquerda e à direita do centro do alvo. Cada uma destas linhas mede 125 mm de comprimento e 5 mm de largura.

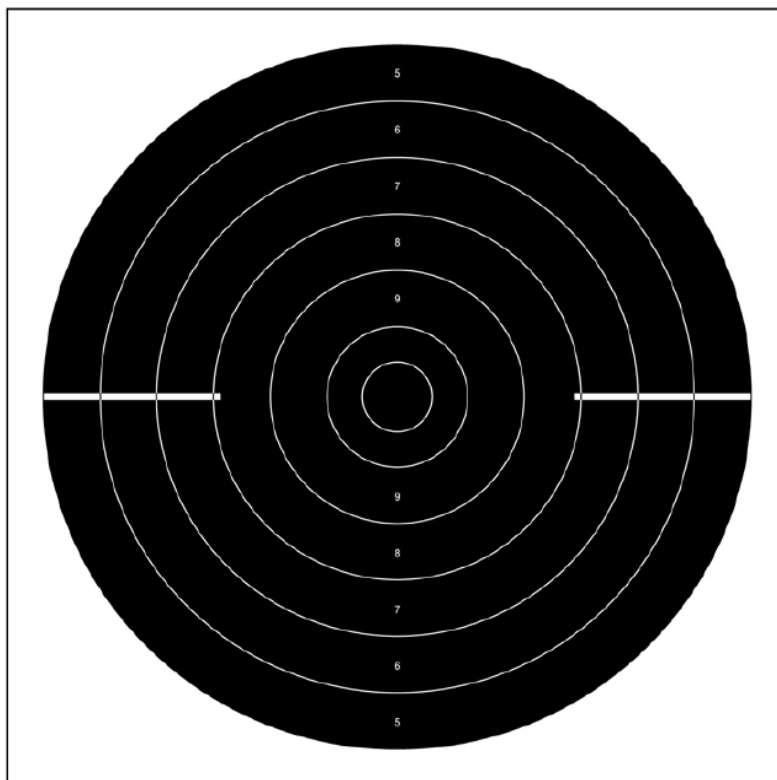



Fig. 4: Alvo para Provas de Velocidade a 25 Metros

6.3.4.5 Alvo de Precisão para Pistola 25m e para Pistola 50m

(Para Pistola a 50m, Pistola Standard e para as partes de Precisão com Pistola de Precursão Central e Pistola a 25m)

Anel do 10	50 mm	(± 0.2 mm)	**Anel do 5**	300 mm	(± 1.0mm)
Anel do 9	100 mm	(± 0.4 mm)	**Anel do 4**	350 mm	(± 1.0mm)
Anel do 8	150 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 3**	400 mm	(± 2.0 mm)
Anel do 7	200 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 2**	450 mm	(± 2.0 mm)
Anel do 6	250 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 1**	500 mm	(± 2.0 mm)

Dez centrado: 25mm (± 0,2mm)
Zona negra: anéis 7 ao 10: 200mm (± 1.0 mm)
Espessura dos anéis: 0,2 a 0,5mm
Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo : Largura: 550mm
Altura: 520 – 550mm

Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos rectos entre si. A zona do 10 não é marcada com algarismos. Os algarismos devem medir 10mm de altura e 1mm de espessura, aproximadamente, e devem poder ser lidos à distância apropriada através de um vulgar óculo de tiro.

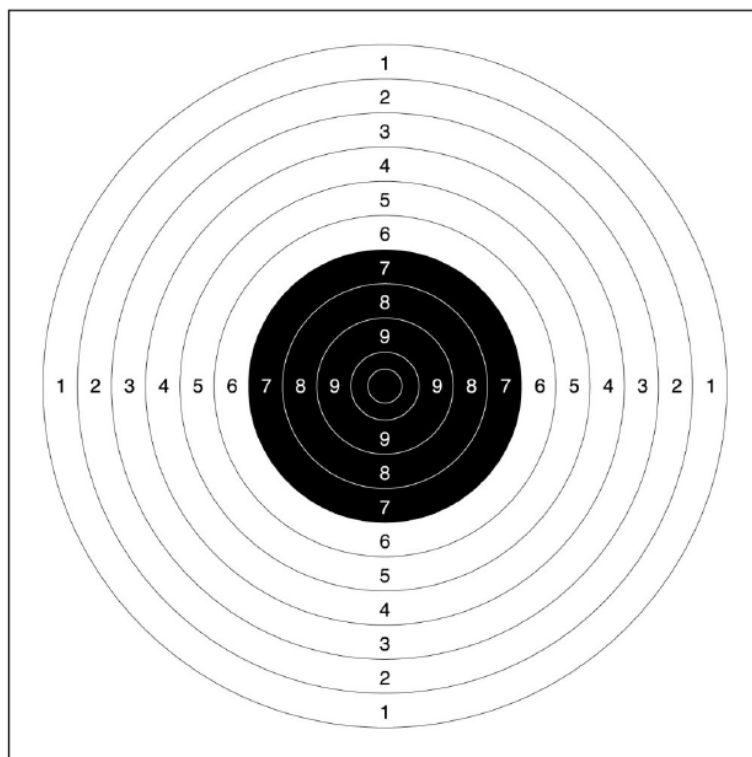



Fig. 5: Alvo de Precisão para Pistola 25 M e para Pistola 50 M

6.3.4.6 Alvo para Pistola de Ar a 10m

Anel do 10	11,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 5**	91,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 9	27,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 4**	107,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 8	43,5 mm	(± 0.2 mm)	**Anel do 3**	123,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 7	59,5 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 2**	139,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 6	75,5 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 1**	155,5 mm	(± 0.5 mm)

Dez centrado: 5,0mm (± 0,1mm)
Zona negra: anéis 7 ao 10: 59,5mm (± 0.5 mm)
Espessura dos anéis: 0,1 a 0,2mm
Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 170mm x 170mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos rectos entre si. As zonas 9 e 10 não são marcadas com algarismos. Os algarismos não medirão mais de 2mm de altura.

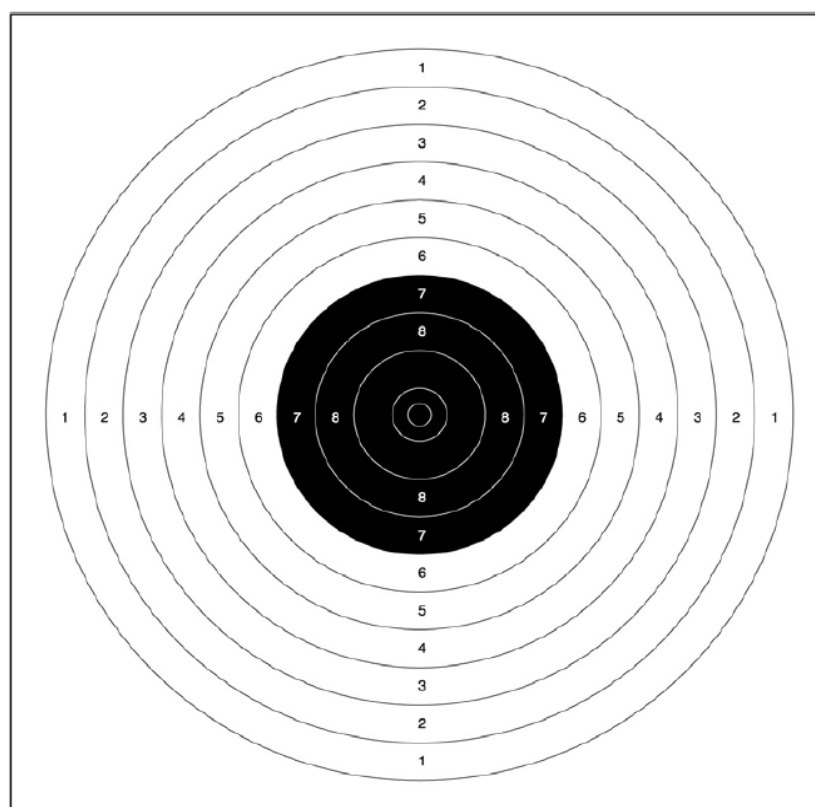



Fig. 6: Alvo para Pistola de Ar Comprimido a 10 m

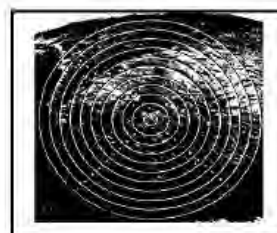
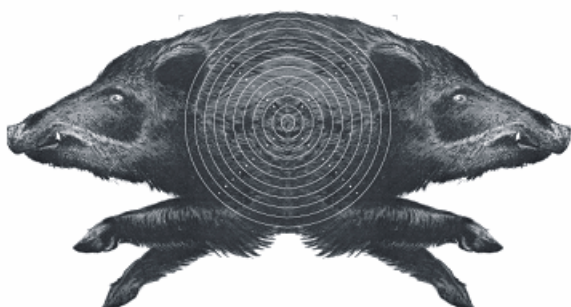
6.3.4.7 ALVO MÓVEL

O **Alvo Móvel a 50m** deverá ter um javali desenhado com os anéis de pontuação impressos na espádua do animal. Os alvos devem ser impressos numa única cor. A impressão deverá ser feita de maneira a mostrar o animal deslocando-se para a esquerda e para a direita. O animal é impresso em papel com forma rectangular. Não é permitido ornamentar o contorno do animal (v. Fig. 7 A).

Alvo Móvel a 50 m

Anel do 10	60 mm	(± 0.2 mm)	**Anel do 5**	230 mm	(±1.0mm)
Anel do 9	94 mm	(± 0.4 mm)	**Anel do 4**	264 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 8	128 mm	(± 0.6 mm)	**Anel do 3**	298 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 7	162 mm	(± 0.8 mm)	**Anel do 2**	332 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 6	196 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 1**	366 mm	(± 1.0 mm)

Dez centrado: 30mm (± 0,2mm)
Espessura dos anéis: 0.5 mm a 1.0 mm
O centro do anel do 10 deve estar a 500mm, medidos na horizontal, a partir do extremo do focinho do animal.
Os anéis de pontuação de 1 a 9, devem estar claramente impressos nas respectivas zonas, em planos diagonais, formando ângulos rectos entre si. Podem utilizar-se reparadores do alvo só com centros (C) ou meios alvos (B) que terão que coincidir com o resto do alvo.

Pode ser usados alvos de papel para alvo móvel a 50m, com duas cabeças, cada uma a correr para seu lado, com duas áreas de anéis de pontuação (D).
Podem ser usados Alvos Electrónicos para alvo móvel a 50m, com duas cabeças, cada uma a correr para seu lado, e com uma área de anéis pontuação.

Figuras 7A,B e C: Alvo Móvel a 50 Metros

6.3.4.8 Alvo Móvel a 10m

Este alvo tem duas zonas de pontuação num único cartão, numeradas de 1 a 10, uma de cada lado, e uma zona de pontaria, ao meio.

Anel do 10	5,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 5**	30,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 9	10,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 4**	35,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 8	15,5 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 3**	40.5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 7	20,5 mm	(± 0.2 mm)	**Anel do 2**	45.5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 6	25,5 mm	(± 0.2 mm)	**Anel do 1**	50.5 mm	(± 0.1 mm)

O dez centrado é branco : 0,5mm (± 0,1mm), medido da mesma maneira que os anéis de 3 a 10.
Zona negra: anéis 5 a 10 = 30.5mm (± 0.1mm).
Espessura dos anéis : 0,1mm a 0,2mm
Dimensões do cartão do alvo 260mm x 150mm (mínimo 260mm x 140mm)
O centro do anel do 10 deve situar-se a 70mm (± 0.2 mm), medidos na horizontal, a partir do centro da marca de pontaria.
Zona visível do alvo (recomendada): 260mm x 150mm (mínimo 260mm x 140 mm)
Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos diagonais, formando ângulos rectos entre si.
A marca central de pontaria é negra, tem o diâmetro de 15,5mm e deve incluir anéis brancos com as dimensões do 10 (5,5mm) e do 9 (10,5mm) bem como o dez centrado branco (0.5mm).

Alvo móvel a 10 metros - Papel

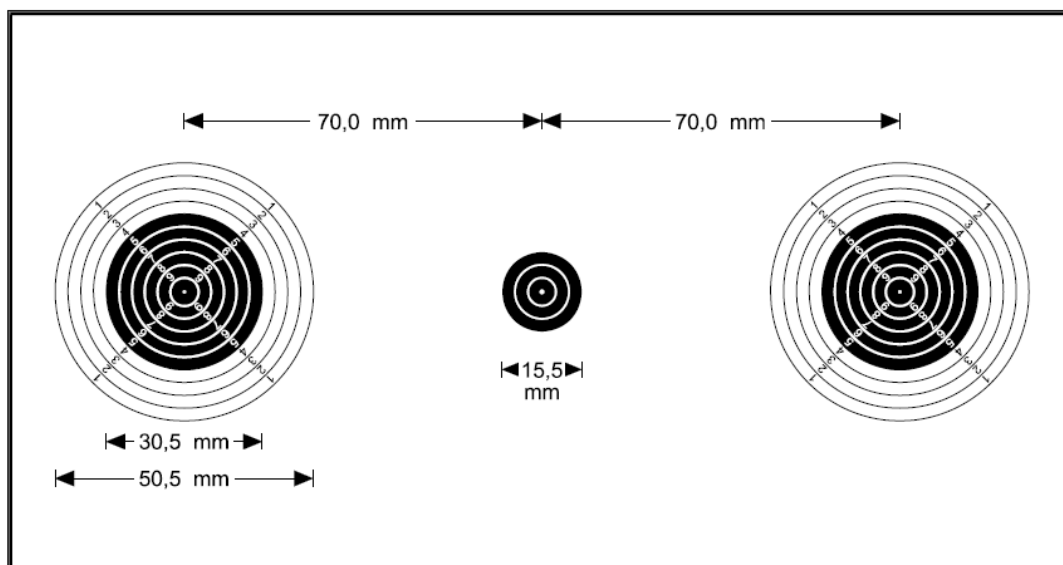



Fig. 8: Alvo Móvel de papel a 10m

Alvo móvel a 10 metros - Electrónico

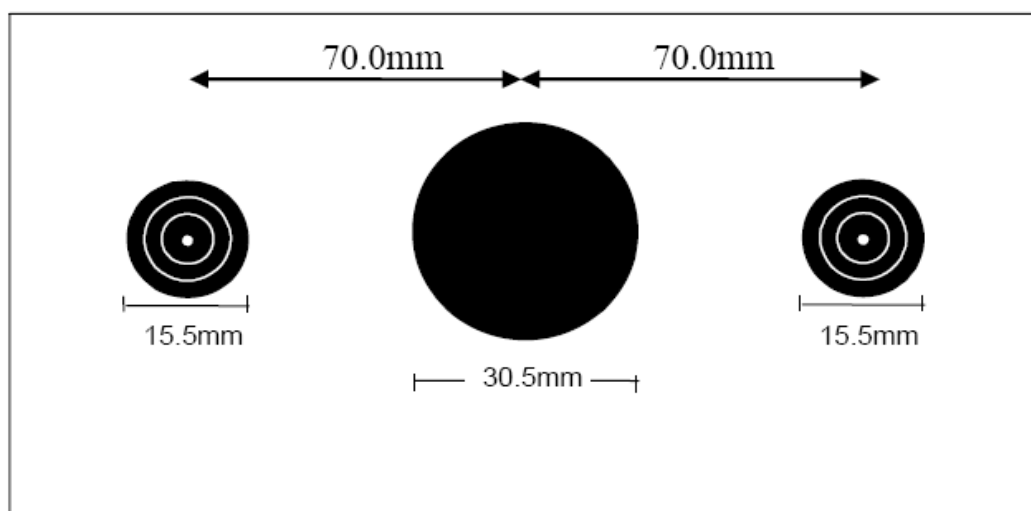



Fig. 8: Alvo Móvel Electrónico a 10m

O diâmetro de 30.5 mm central é um buraco.

6.3.5 Calibradores para alvos de papel

Quando são usados alvos de papel, devem ser usados calibradores para pontuar os impactos duvidosos. Os calibradores devem obedecer às seguintes dimensões:

6.3.5.1 Pistola de Percussão Central 25 m

Diâmetro exterior da aba	9.65mm (+ 0.05 / – 0.00mm)
Espessura da aba	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	De acordo com o calibre utilizado
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Provas com Pistola de Percussão Central

6.3.5.2 Carabina 300 m

Diâmetro exterior da aba	8.00mm (+ 0.05 / – 0.00mm)
Espessura da aba	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	De acordo com o calibre utilizado
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Provas com Carabina a 300m

6.3.5.3 Carabina e Pistola de Pequeno Calibre 5,6 mm (Cal .22)

Diâmetro exterior da aba	5.60mm (+ 0.05 / – 0.00mm)

Espessura da aba	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	5.00mm (+ 0.05mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Todas as provas com calibre 5.6mm

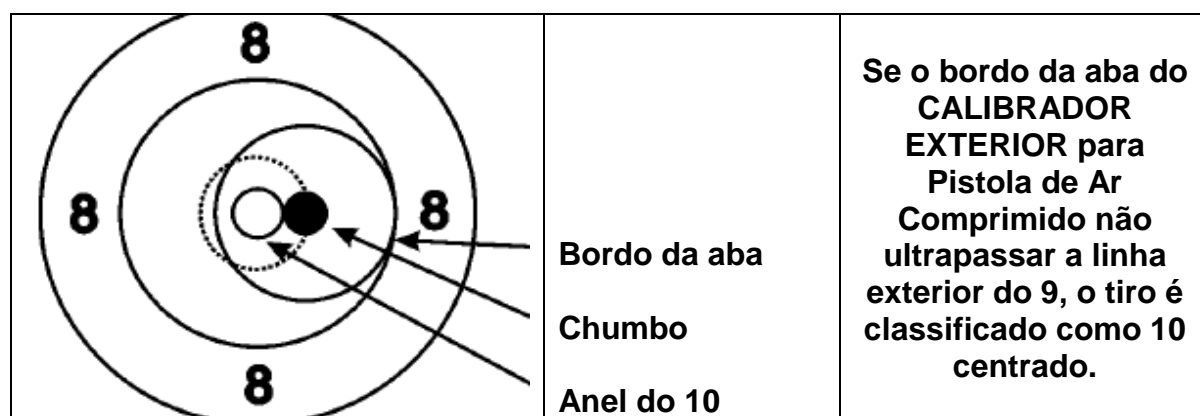
6.3.5.4 CALIBRADOR INTERIOR de 4,5mm

Diâmetro exterior da aba	4.50mm (+ 0.05 / – 0.00mm)
Espessura da aba	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	Medida do diâmetro exterior da aba menos 0.02mm (4.48mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Classificação dos anéis 1 e 2 nas competições de Carabina de Ar Comprimido e Alvo Móvel a 10m. Classificação do anel 1 em P10m.

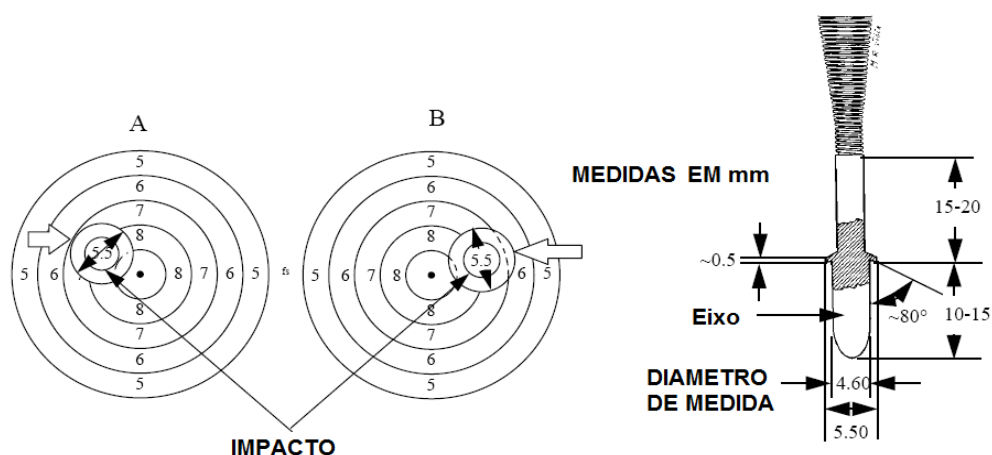
6.3.5.5 Uso do CALIBRADOR EXTERIOR de Pistola de Ar Comprimido para pontuação dos dez centrados de Carabina de Ar Comprimido a 10 m

6.3.5.6 Uso do CALIBRADOR EXTERIOR PARA DEZ CENTRADO de Pistola de Ar Comprimido para pontuação dos dez centrados de Pistola de Ar comprimido

Diâmetro exterior da aba	18.0mm (+ 0.00 / – 0.05mm)
Espessura da aba	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60mm (+ 0.05mm)

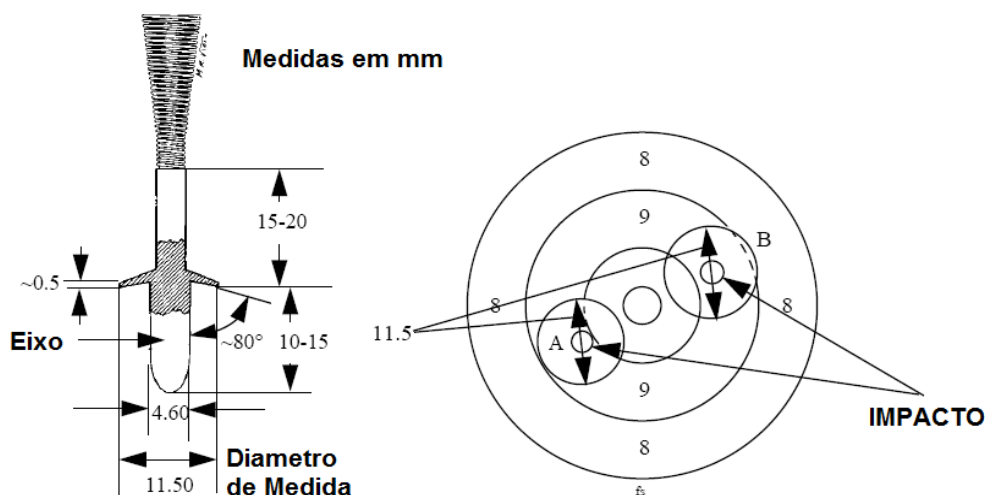
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Classificação do 10 centrado em Pistola de Ar Comprimido

6.3.5.7 CALIBRADOR EXTERIOR de 4,5mm para Carabina de Ar Comprimido e Alvo Móvel a 10 m

Diâmetro exterior da aba	5.50mm (+ 0.00 / – 0.05mm)
Espessura da aba	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60mm (± 0.05mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Classificação dos anéis 3 a 10 em Carabina de Ar Comprimido e Alvo Móvel a 10m. Também para o 10 centrado em Alvo Móvel

6.3.5.8 Uso do CALIBRADOR EXTERIOR para Carabina de Ar Comprimido

A ilustração "A" representa um impacto de valor duvidoso. O Calibrador Exterior mostra que o bordo exterior da aba se situa dentro do círculo do 7, logo, o tiro é classificado com 9.
A ilustração "B" representa um impacto de valor duvidoso. O Calibrador Exterior mostra que o bordo da aba se situa para além do círculo do 7 e dentro do 6, logo, o tiro é classificado com 8.

6.3.5.9 CALIBRADOR EXTERIOR de 4,5 mm para Pistola de Ar Comprimido a 10 m

Diâmetro exterior da aba	11.50mm (+ 0.0 / – 0.05mm)
Espessura da aba	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60mm (+ 0.05mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Pistola de Ar a 10m, anéis 2 a 10

6.3.5.10 Calibrador EXTERIOR para Pistola de Ar Comprimido

A ilustração "A" representa um impacto de valor duvidoso com o Calibrador Exterior já colocado. O bordo exterior da aba está dentro do anel do 9, logo, o tiro é classificado com 10.
A ilustração "B" representa um impacto de valor duvidoso com o Calibrador Exterior já colocado. O bordo exterior da aba situa-se para além do anel do 9 e dentro do 8, logo, o tiro é classificado com 9.

6.3.5.11 Calibrador Plano:

Consiste numa lâmina, plana, de plástico transparente, tendo gravados na mesma face 2 segmentos de recta paralelos.

- Para Pistola de Percussão Central 25 m (9,65 mm) a distância entre os segmentos é de 11mm (+ 0,05 / – 0,00mm) medidos entre os bordos interiores da gravação.
- Para competições com Pequeno Calibre (5,6 mm) a distância entre os segmentos é de 7,00mm (+ 0,05mm / – 0,00mm) medidos entre os bordos interiores da gravação. (Para ser usado em provas com Pistola de calibre 5,6 mm a 25 m).

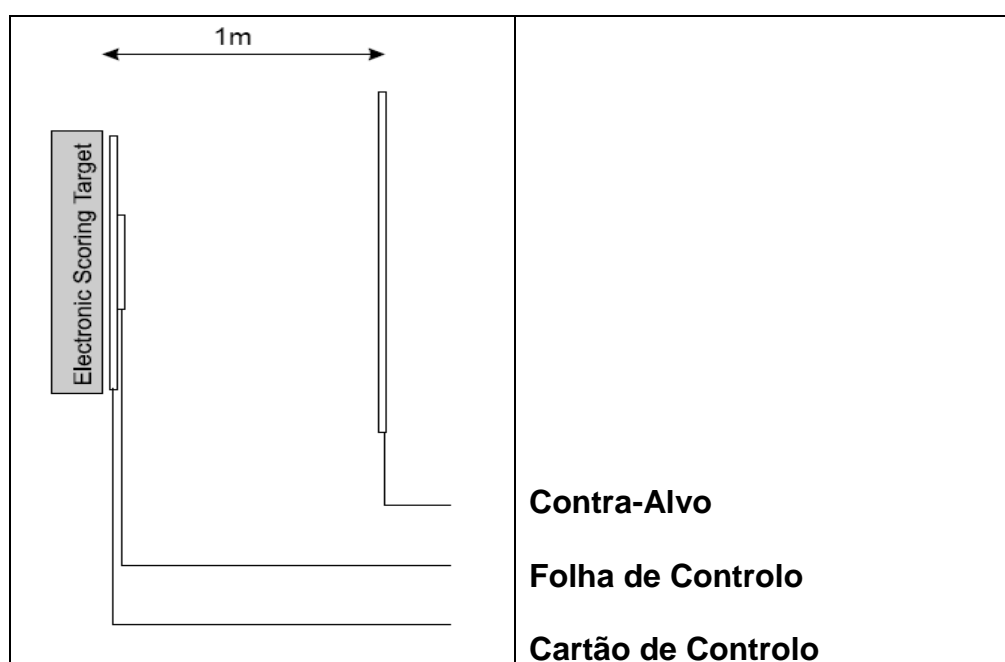
6.3.6 Sistema de Controlo dos Alvos

Nas competições de Carabina e Pistola, devem ser usados sistemas de marcação e controlo para facilitar a realização das competições.

6.3.6.1 Alvos de Ensaio de Papel

Todos os alvos de ensaio devem estar claramente assinalados no canto superior direito por meio de uma lista diagonal negra. Esta deve ser nitidamente visível a olho nu, à distância apropriada e em condições normais de luminosidade (não se aplica às disciplinas de Pistola de Velocidade a 25m e Alvo Móvel a 50m).

6.3.6.2 Sistemas de controlo dos Alvos Electrónicos

Os Alvos Electrónicos devem ter, como sistemas de controlo, contra-alvos, cartões de controlo ou folhas de controlo (ver figura).

6.3.6.3 Contra-alvos nas Carreiras de Tiro de 50 metros e 300 metros com Alvos Electrónicos

Para se localizarem tiros cruzados, devem utilizar-se contra-alvos que, se possível, devem ficar localizados a uma distância de entre 0.5 metros a 1 metro atrás dos alvos. A distância exacta entre os alvos e os contra-alvos deve ser medida e registada, e, dentro do possível, deve ser a mesma para todos os alvos.

6.3.6.4 Contra-alvos nas Carreiras de Tiro de 25 metros com Alvos Electrónicos

- Nos Campeonatos ISSF devem utilizar-se contra-alvos em todas as competições a 25 M para auxiliar a identificação de tiros que tenham falhado o alvo.

- Os contra-alvos terão que, no mínimo, cobrir toda a altura e largura das marquises dos 25 M (5 alvos). Deverão ficar colocados à distância uniforme de um (1) metro atrás dos alvos de competição. Devem ser contínuos ou encostados uns aos outros sem quaisquer espaços entre eles para poderem registar todos os tiros que passem entre os alvos de competição.

- Os contra-alvos serão feitos de papel não reflector, de cor neutra similar à cor do alvo.

- Deverão ser fornecidos novos contra-alvos para cada atleta, em cada parte da prova.

6.3.6.5 Folhas de Controlo – Alvos Electrónicos a 25 M

A área imediatamente atrás de cada um dos Alvos Electrónicos, deverá ser coberta por folhas de controlo. Devem de ser providenciadas novas folhas de controlo por cada atleta, para cada parte da prova.

Se a localização de algum impacto for fora da área da Folha de Controlo, a relação geométrica entre o impacto na Folha de Controlo e no Cartão de Controlo deve ser anotada antes da remoção da Folha de Controlo.

6.3.6.6 Cartões de Controlo e Folhas de Controlo para Alvos Electrónicos a 50M e 300M

Deve ser colocado, na parte de trás de cada Alvo Electrónico de 50m e 300m, um Cartão de Controlo. Devendo ser colocadas, por detrás de cada um dos Cartões de Controlo, Folhas de Controlo, substituíveis, de tamanho inferior àqueles. As Folhas de Controlo e os Cartões de Controlo, devem ser substituídas após cada entrada.

Se a localização de algum impacto for fora da área da Folha de Controlo, a relação geométrica entre o impacto na Folha de Controlo e no Cartão de Controlo deve ser anotada antes da remoção da Folha de Controlo.

6.4 NORMAS PARA CARREIRAS DE TIRO

6.4.1 Generalidades para todas as disciplinas

6.4.1.1 Os requisitos mínimos para instalações e realização de Campeonatos ISSF constam do Regulamento Geral da ISSF, 3.5.1. Para grandes competições de Carabina e Pistola, como as Taças do Mundo, são recomendados 80 postos de tiro de 10m e 80 postos de tiro de 50m.

6.4.1.2 Para os Campeonatos do Mundo e os Jogos Olímpicos é necessário que as Carreiras de Tiro para as Finais de Pistola e Carabina sejam separadas. A ISSF recomenda que exista uma Carreira de Tiro autónoma para as Finais em todas as Taças do Mundo.

6.4.1.3 As Confederações Continentais devem estabelecer requisitos mínimos para a realização dos seus Campeonatos Continentais.

6.4.1.4 (*Referente ao tiro com armas caça)*

6.4.1.5 A área usada por atletas, juízes e espectadores nas Carreiras de Tiro de Pistola e Carabina devem de ser cobertas de forma a proteger do sol, vento e chuva. Esta protecção não deve de trazer vantagem significativa a qualquer posto ou parte da Carreira de Tiro.

6.4.1.6 As Carreiras de Tiro de 10m para armas de ar comprimido devem ser interiores.

6.4.1.7 A ISSF recomenda que todas as novas Carreiras de Tiro sejam acessíveis a pessoas com deficiência. As Carreiras de Tiro existentes devem ser adaptadas por forma a torná-las acessíveis a pessoas com deficiência motora.

6.4.1.8 Recomenda-se que as Carreiras de Tiro a serem utilizadas em Campeonatos Mundiais e Jogos Olímpicos devem ser concluídas pelo menos com um (1) ano de antecedência.

6.4.1.9 As marcas e modelos de Alvos Electrónicos (EST) aprovados pela ISSF, devem ser utilizados nas Qualificações e Finais de Carabina e Pistola nos Jogos Olímpicos, e nas Finais das Taças do Mundo e dos Campeonatos Mundiais ISSF. Se possível, devem também ser utilizados nas Qualificações de Carabina e Pistola das Taças do Mundo.

6.4.1.10 Os Delegados Técnicos da ISSF são responsáveis pelo exame das Carreiras de Tiro e dos seus equipamentos, a fim de verificarem se estão em conformidade com os Regulamentos da ISSF e se aí pode ser realizado o respectivo Campeonato. Os Delegados Técnicos devem usar a *Cheklist para os Delegados Técnicos,* para avaliar a organização, Carreiras de Tiro e equipamento (disponível na Sede da ISSF).

6.4.1.11 **Os** Delegados Técnicos podem aprovar pequenos desvios às especificações constantes das Regras da ISSF, que não conflituam com o objectivo e o espírito das Regras da ISSF, com excepção das regras relativas às distâncias de tiro e especificações dos alvos.

6.4.2 Instalações Gerais e Administrativas

Deve existir as seguintes instalações nas Carreiras de Tiro ou nas imediações das Carreiras de Tiro:

- Área para atletas, com dimensão suficiente para os atletas poderem relaxar, mudar de roupa, etc.

- Vestiários nas Carreira de Tiro onde se realizam as Qualificações e as finais;

- Salas de reuniões para representantes da ISSF, comissões e júris;

- Salas para escritórios, classificação de alvos, produção de resultados e armazenamento de alvos e material relacionado, etc;

- Um painel principal para afixação ou projecção dos resultados oficiais e avisos e pequenos painéis para afixar ou projectar os resultados preliminares em cada Carreira de Tiro; devendo também existir um painel de resultados na zona de descanso dos atletas;

- Uma área para o armazenamento, com segurança, de armas;

- Uma área de controlo de armas e equipamentos, com vestiários;

- Um armeiro, com bancadas de trabalho adequadas;

- Zonas para instalação dos fabricantes de equipamentos, para poderem realizar a manutenção destes;

- Deve estar disponível uma área para exposições de carácter comercial; poderão ser cobradas taxas por estas exposições;

- Um restaurante ou instalações de serviço de restauração, venda de alimentos e bebidas;

- Instalações sanitárias adequadas;

- Serviços de Internet sem fio e de comunicação por e-mail; se possível, devem ser disponibilizados serviços autónomos de internet para as operações administrativas (comunicação de resultados, ISSF-TV, administração) e para o público;

- Uma área para as cerimónias de entrega de prémios;

- Instalações para a Imprensa;

- Instalações médicas apropriadas, e instalações para a realização de análises de controlo anti-dopagem, servidas de instalações sanitárias; e

- Estacionamento adequado.

6.4.3 Normas Gerais para Carreiras de Tiro para Carabina e Pistola a 300m, 50m e 25m e 10m

6.4.3.1 As novas Carreiras de Tiro ao ar livre deve ser construídas tendo em atenção que, tanto quanto possível, o sol deverá situar-se por detrás do atleta durante a competição. Uma especial atenção deve ser tomada relativamente à não existência de sombras nos alvos.

6.4.3.2 As Carreiras de Tiro terão uma Linha de Alvos e uma Linha de Tiro. A Linha de Tiro tem que ser paralela à Linha de Alvos.

6.4.3.3 O projecto e a construção da Carreira de Tiro devem ter em conta os seguintes aspectos:

- As Carreiras de Tiro devem, se necessário, ser muradas por motivos de segurança;
- Devem existir estruturas para intercepção e detenção de projécteis transviados, entre a linha de tiro e a linha dos alvos;
- As Carreiras de Tiro de 50m e 25m deverão, sempre que possível, ser ao ar livre, mas podem, excepcionalmente, ser interiores ou cobertas, se for necessário por razões legais ou climatéricas;
- As Carreiras de Tiro de 300 m devem ter, pelo menos, 290 m a céu aberto;
- As Carreiras de Tiro de 50 m devem ter, pelo menos, 45 m a céu aberto
- As Carreiras de Tiro de 25 m devem ter, pelo menos, 12.5 m a céu aberto
- As Carreiras de Tiro para as Finais podem ser exteriores ou interiores.

6.4.3.4 Deve haver espaço suficiente atrás dos postos de tiro para que os funcionários de serviço e o Júri possam executar suas funções. Deve haver também um espaço reservado para os espectadores. Esta área deve ser demarcada da área dos atletas por uma barreira bem definida, colocada pelo menos 5 m atrás da linha de tiro.

6.4.3.5 Cada Carreira de Tiro deve ser equipada com um relógio grande em cada extremidade, para que se possa ver claramente o tempo de prova por parte dos atletas e oficiais. A área de preparação da Carreira de Tiro para as Finais deverá também ter um relógio. Os relógios das Carreiras de Tiro devem estar sincronizados com os dos computadores que produzem os resultados. As Carreiras de Tiro para as Finais de Carabina e Pistola devem ter um relógio de contagem regressiva que mostre o tempo restante para cada tiro.

6.4.3.6 A zona de cada alvo ou mecanismo deve estar marcada com um número (a partir da esquerda) correspondendo ao número do respectivo posto de tiro. Os números devem ser suficientemente grandes de modo a serem facilmente vistos em condições normais de tiro. Os números devem ser de cores alternadas e contrastantes (exigência para números dos alvos 300m) e devem ser visíveis durante toda a competição.

Nos alvos a 25m, cada grupo de cinco (5) alvos deve ser identificado por letras, começando com o grupo "A", à esquerda. Os alvos a 25m devem também ser individualmente numerados com números 11-20 para os alvos dos grupos A e B, os números 21-30 para os grupos C e D, etc

6.4.4 Bandeirolas indicadoras de vento nas Carreiras Tiro de 50m e 300m

6.4.4.1 As bandeirolas, destinadas a indicar os movimentos do ar na Carreira de Tiro, devem ser rectangulares, feitas em tecido de algodão com o peso aproximado de 150 gr/m^2. Serão colocadas, em altura, o mais perto possível da trajectória dos projécteis, mas de forma a não interferir com a mesma, nem com a visão do atleta durante a pontaria. A cor deve ser contrastante com o plano de fundo. São permitidas e recomendáveis as bandeirolas com duas cores ou às riscas.

6.4.4.2 Dimensões das bandeirolas Indicadoras de Vento

Carreira de Tiro	Distâncias	Dimensões da Bandeirola
50 metros	a 10 e a 30 metros	50 mm x 400 mm
300 metros	a 50 metros	50 mm x 400 mm
	a 100 e a 200 metros	200 mm x 750 mm

6.4.4.3 Nas Carreiras de Tiro de 50m, as bandeirolas serão colocadas às distâncias indicadas da linha de tiro, ao longo de uma linha imaginária separando cada posto de tiro e alvo correspondente dos postos e alvos adjacentes. Colocam-se ao lado do atleta e afastadas de quaisquer painéis de protecção.

6.4.4.4 Se a Carreira de Tiro de 50 metros for também usada como de 10 metros, as bandeirolas que deveriam estar colocadas a 10 metros devem ser deslocadas para uma distância tal que permita continuar a dar indicação do vento.

6.4.4.5 Nas Carreira de Tiro de 300m, as bandeirolas, serão colocadas às distâncias indicadas da linha de tiro, ao longo de uma linha imaginária separando cada 4 postos de tiro e alvos correspondentes dos alvos e postos adjacentes. Colocam-se ao lado do atleta e afastadas de quaisquer painéis de protecção.

6.4.4.6 Os atletas devem verificar se as bandeirolas não interferem na visão dos seus alvos. Essa verificação deverá ser realizada antes de iniciado o tempo de preparação.

6.4.4.7 Não são permitidas bandeirolas indicadoras de vento privadas.

6.4.4.8 Não são permitidas bandeirolas indicadoras de vento na modalidade de Alvo Móvel a 50m.

6.4.5 Distâncias de Tiro

6.4.5.1 A distância de tiro mede-se desde a linha de tiro até à face do alvo.

6.4.5.2 As distâncias de tiro devem ser tão exactas quanto possível, embora se possam permitir as seguintes variações:

300 m	± 1.00 m
50 m	± 0.20 m
25 m	± 0.10 m
10 m	± 0.05 m
Alvo Móvel a 50 m	± 0.20 m
Alvo Móvel a 10m	± 0.05 m

6.4.5.3 Nas Carreiras de Tiro a 50m construídas por forma a que nelas possam disputar-se provas com Carabina, Pistola e Alvo Móvel a variação permitida para a última pode ser aumentada até + 2,50m. A Abertura deve ser ajustada na mesma proporção.

6.4.5.4 A linha de tiro deve ser assinalada com toda a nitidez. A distância deve ser medida desde a linha dos alvos até ao bordo da linha de tiro mais próxima do atleta. O pé do atleta ou, na posição de deitado o cotovelo do atleta, não pode ser colocado em cima da linha de tiro ou para além desta.

6.4.6 Localização do Centro dos Alvos

O centro dos alvos deve ser medido no centro do anel do 10**.**

6.4.6.1 Altura dos Centros dos Alvos

Os centros dos alvos devem estar dentro das medidas seguintes, medidas a partir do nível do solo no posto de tiro:

Carreira de Tiro	Altura correcta	Variação permitida
300 m	3.00 m	± 4.00 m
50 m	0.75 m	± 0.50 m
25 m	1.40 m	+ 0.10 m/-0.20m
10 m	1.40 m	± 0.05 m
Alvo Móvel a 50 m	1.40 m	± 0.20 m
Alvo Móvel a 10 m	1.40 m	± 0.05 m

Os centros de todos os alvos de um mesmo grupo ou de uma Carreira de Tiro devem estar todos à mesma altura (± 1cm)

6.4.6.2 Variações horizontais dos centros dos alvos nas Carreiras a 300 m, 50m e 10m para Carabina e Pistola

Os centros dos alvos a 300m, 50m e 10m devem estar orientados com o centro dos postos de tiro correspondentes. O desvio permitido, em relação a uma linha traçada perpendicularmente (90 graus) ao centro do posto de tiro é:

Carreira de Tiro	Variação máxima para cada lado a partir do centro
300 m Carabina	6.00 m
50 m, Carabina e Pistola	0.75 m
10 m, Carabina e Pistola	0.25 m

6.4.6.3 Variações Horizontais dos Postos de Tiro em Alvo Móvel a 50m e 10m e Pistola a 25m

Os centros dos postos de tiro devem situar-se da forma seguinte:

- Nas linhas de Pistola de Velocidade, em frente do centro do grupo de cinco alvos;
- Nas de Alvo Móvel, em frente do centro da Abertura.
- O centro do posto de tiro deve estar virado para o centro do respectivo alvo ou Abertura. O desvio horizontal máximo permitido,

em relação a uma linha traçada perpendicularmente (90º) ao centro do alvo ou da Abertura é:

Carreira de Tiro	Variação máxima para cada lado
25m	0.75m
50m, Alvo Móvel	2.00m
10m, Alvo Móvel	0.40m

6.4.7 Normas Gerais para os Postos de Tiro das Carreiras de Carabina e Pistola

O posto de tiro deve ser construído de maneira a que não vibre nem mexa.

Desde a linha de tiro até aproximadamente 1,20 metros para trás, o posto de tiro deve estar nivelado horizontalmente em todas as direcções. A parte restante pode ser igualmente nivelada ou ter, para a retaguarda, uma inclinação de alguns centímetros para baixo.

6.4.7.1 Se o tiro for feito a partir de banquetas, estas deverão medir cerca de 2,20 metros de comprimento por 0,80 a 1,00 metros de largura, ser estáveis, firmes, e amovíveis. As banquetas podem ter uma inclinação máxima de 10cm para a retaguarda.

6.4.7.2 **Equipamento do Posto de Tiro**. O posto de tiro deve estar equipado com:

- Uma bancada ou estante, com a altura entre 0.7m a 1.00 m;

▪ Um tapete que permita a execução do tiro nas posições de deitado e de joelhos. A parte da frente do tapete deverá ser feita de material compressível que não exceda 50mm de espessura, a área de 50cm x 80cm e não tenha menos de 10mm quando comprimido pelo instrumento de medida usado para medir a espessura do vestuário. A parte restante deverá ter as espessuras máximas de 50 mm e mínima de 2mm. A área mínima deverá ser de 80cm x 200cm. Como alternativa podem usar-se dois tapetes, um espesso e outro fino que, em conjunto, não excedam as dimensões definidas nesta Regra.
É proibido o uso de tapetes privativos.

- Uma cadeira ou um banco para o atleta, nas Carreiras de Tiro de Qualificações; nos postos de tiro das finais não há bancos ou cadeiras para os atletas.

- Nas novas Carreiras de Tiro não são recomendados quebra ventos para além da linha de tiro, embora se possam usar para salvaguardar as condições de igualdade de vento em toda a carreira.

- Se forem usados alvos de papel, uma mesa, uma cadeira e um telescópio para o Registador;

- Se forem usados alvos de papel, um quadro, com as medidas aproximadas de 50cm x 50cm, para o Registador ir mostrando aos espectadores os resultados oficiosos. O quadro deve ser colocado de forma a poder ser visto facilmente pelos espectadores não impedindo, porém, que observem os atletas.

- Se for necessário instalar divisórias na linha de tiro de 300m, deverão ser em material transparente e montadas em estruturas ligeiras. Estas divisórias deverão prolongar-se até ao mínimo de 50cm para além da linha de tiro e deverão ter aproximadamente 2,00m de altura.

6.4.8 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 300m

As dimensões dos postos de tiro não podem ser inferiores a 1,60m de largura por 2,50m de comprimento. A largura só poderá ser reduzida se forem construídos painéis entre os postos que permitam que um atleta, na posição de deitado, consiga colocar a perna esquerda no posto de tiro adjacente, sem perturbar o atleta que aí se encontra.

6.4.9 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 50m

- O posto de tiro deve ser no mínimo uma largura 1,25 m x 2,50 m de comprimento, e

- Se o posto de tiro for também utilizado para o tiro a 300 metros, deve ter no mínimo 1,60 m de largura.

6.4.10 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 10m

- O posto de tiro deve ter a largura mínima de 1m.
- O bordo da bancada mais próximo dos atletas deve estar 10 cm para além da linha de tiro; e
- As carreiras de 10m devem estar equipadas com transportadores electromecânicos, ou com Alvos Electrónicos.

6.4.11 Normas Gerais para Carreiras e Postos de Tiro de Pistola a 25 m

6.4.11.1 Nas Carreiras de Tiro a 25 m, os atletas devem estar protegidos com coberturas e painéis adequados por forma a não serem atingidos pelo vento, pela chuva, pelo sol e pelos invólucros ejectados.

6.4.11.2 O posto de tiro deve estar coberto a uma altura mínima de 2,20 m acima do solo.

6.4.11.3 Nas provas de 25m, os alvos devem estar colocados em grupos de 5 para a competição de Pistola de Velocidade; e em Grupos de 4 ou de 3 ou excepcionalmente 5, para as competições de Pistola a 25 m, Pistola de Percussão Central a 25 m e Pistola Standard a 25 m.

6.4.11.4 As Carreiras de Tiro de 25m devem ser divididas em secções compostas por dois (2) grupos de 5 alvos (sendo cada um, um sector).

6.4.11.5 Deve também haver corredores protegidos que permitam a deslocação, em segurança, do pessoal de apoio às linhas de alvos.

6.4.11.6 Cada secção deve ser capaz de ser comandada não só centralmente mas também de forma independente

6.4.11.7 Dimensões dos postos de tiro:

Disciplina	Largura	Fundo
Pistola Velocidade 25 M	1.50 m	1.50 m
Pistola 25 M e Pistola Percussão Central 25 M Pistola Standard 25 M	1.00 m	1.50 m

6.4.11.8 Os postos de tiro devem estar separados por divisórias transparentes que defendam os atletas dos invólucros ejectados, mas que permitam que sejam vistos pelos Juízes. As divisórias devem ser colocadas ou penduradas próximo dos locais de onde vão ser disparadas as armas e ser suficientemente largas para evitar que cartuchos ejectados batam nos outros atletas. As divisórias não devem limitar a visibilidade dos atletas pelos Juízes-Árbitros e espectadores.
Nota: As divisórias de grandes dimensões, que foram exigidas por regulamentação anterior e que agora estão instaladas em muitas carreiras podem continuar a ser utilizados até 2014.

6.4.11.9 Devem ser colocadas nas paredes da esquerda ou da direita da Carreira de Tiro ou das divisórias das secções, linhas de referência de 45 graus.

6.4.11.10 Cada posto de Tiro deve estar equipado com:

Uma bancada ou uma mesa removível ou ajustável, medindo aproximadamente 0,5 m x 0,6 m de área e 0,7 m a 1,00 m de altura.

- Uma cadeira ou um banco para o atleta, nas Carreiras de Tiro de Qualificações; nos postos de tiro das finais não há bancos ou cadeiras para os atletas.
- Se forem utilizados alvos de papel, uma mesa e uma cadeira para o Registador;
- Se foram utilizados alvos de papel, um quadro com as medidas aproximadas de 0,5 m x 0,5 m, onde o primeiro Registador vai inscrevendo os resultados oficiosos para informação dos espectadores. O quadro deve ser colocado de forma a que estes os vejam facilmente, mas os não impeçam de ver os atletas.

6.4.11.11 **Carreira de Tiro de Teste**. Deve ser proporcionada aos atletas uma Carreira de Tiro, sem alvos, para estes testarem as suas armas.

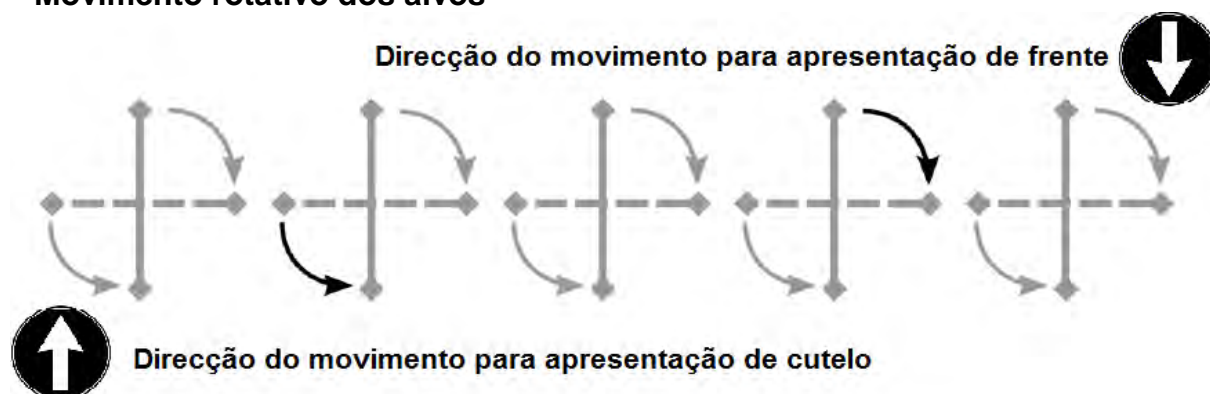
6.4.12 **Normas Gerais para Instalações de Alvos Rotativos a 25m**

Os bastidores dos alvos para provas com Pistola de Velocidade, devem ser colocados em grupos de cinco (5) e todos à mesma altura ± 1cm, funcionando simultaneamente, de forma a que na posição de frente fiquem virados para o posto de tiro que se encontra centrado com o alvo do meio.

A distância entre os centros dos alvos, eixo a eixo, em cada grupo de cinco deve ser de 75cm (± 1 cm)

6.4.12.1 Quando não são usados Alvos Electrónicos as carreiras para provas a 25m devem dispor de um mecanismo que lhes permita que os alvos rodem 90 graus (± 10 graus) sobre o seu eixo vertical. Nas linhas destinadas ao tiro de precisão com Pistola a 25m podem utilizar-se bastidores fixos.

- O tempo de rotação para a posição de frente não pode exceder 0,3 segundos.
- Após as viragens, não pode haver vibrações visíveis que possam distrair o atleta.
- Quando vistos de cima, os alvos devem rodar, para posição de frente, no sentido dos ponteiros do relógio e no sentido inverso quando retomarem a posição inicial (ver figura).

Movimento rotativo dos alvos

Os alvos de cada secção devem rodar simultaneamente. Este movimento deve ser comandado por um mecanismo que assegure funcionamento eficiente e exactidão nos tempos.

6.4.12.2 O mecanismo automático de rotação e dos tempos deve ainda assegurar a permanência dos alvos na posição de frente durante o período de tempo determinado e o retorno dos bastidores à posição inicial depois do período de tempo especificado (+ 0,2 seg. - 0,0 seg.).

- A contagem do tempo inicia-se quando os alvos começam a virar para a posição de frente e termina quando iniciam o movimento de retorno.

- Se o tempo obtido for inferior ao especificado ou superior em mais de 0,2 seg., o Juíz, por sua iniciativa ou por indicação de um Membro do Júri, deve interromper a competição para que o mecanismo seja regulado. Nestas circunstâncias, o Júri pode protelar o início ou o recomeço da prova.

6.4.12.3 **Tempos na posição de frente** em provas de Pistola a 25 m:

- Pistola de Velocidade 25 m - 8, 6 e 4 segundos

- Pistola Standard 25 m - 150, 20 e 10 segundos

- Pistola a 25 m e Pistola de Percussão Central nas Séries de Velocidade:

Exposição de 3 segundos para cada tiro, alternando com a posição de topo durante 7 segundos (± 1 seg.).

- Para todas as exposições de frente permite-se uma tolerância de + 0,2 – 0,0 segundos.

6.4.12.4 Se os bastidores forem de madeira prensada ou de outro material compacto, toda a sua área central correspondente à zona do 8 deverá ser ou removida ou ser de cartolina, para facilitar a pontuação e a medição exacta de impactos atravessados.

6.4.13 Normas Gerais para Alvos Electrónicos a 25m

Quando forem utilizados Alvos Electrónicos o temporizador deve ser regulado para dar os tempos nominais de exposição mais 0.3 seg para estabilizar. Corresponde aos 0,2 segundos da tolerância da exposição mais 0,1 segundo da tolerância na posição de topo em alvos rotativos. Estas tolerâncias pretendem estabelecer a igualdade de condições entre alvos de papel e Alvos Electrónicos

6.4.14 Necessidades de luminosidade numa Carreira de Tiro Interior (Lux)

Carreira interior para	Geral		Linha de Alvos	
	Mínimo admissível	Mínimo recomendado	Mínimo admissível	Mínimo recomendado
10 m	300	500	1500	1800
10 m AM	300	500	1000	1000
25 m	300	500	1500	2500
50 m	300	500	1500	3000

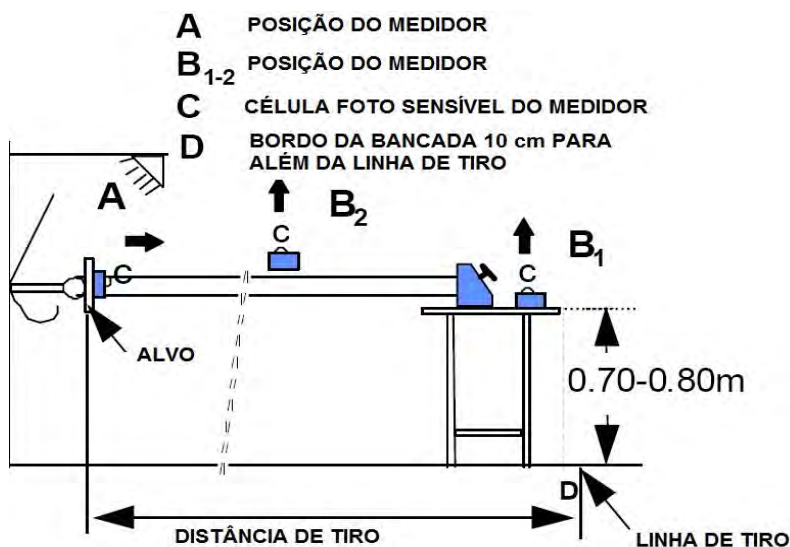
Para as finais as carreiras devem ter uma luminosidade mínima geral de 500 Lux e mínima, na linha de tiro, de 1000 Lux. Para novas Carreiras de Tiro é recomendado um valor aproximado de 1500 Lux na linha de tiro.

6.4.14.1 As carreiras interiores terão que ser iluminadas artificialmente para que a luz seja a indispensável e não provoque reflexos nem sombras, tanto nos alvos como nos postos de tiro. O plano de fundo dos alvos deve ter cor baça, suave e neutra.

6.4.14.2 A medição da luminosidade nos alvos é realizada com o medidor orientado para o posto de tiro **(A)** e colocado ao nível do alvo.

6.4.14.3 Medição da iluminação geral da Carreira de Tiro deve ser feita colocando o aparelho no posto de tiro **(B1)**, a meia distância entre este e a linha de alvos **(B2)** virado directamente para a iluminação vinda da cobertura.

Medição de Luminosidade na Carreira de Tiro interior.

Deve ler-se 0,70 – 1,00m

6.4.15 Normas para Carreiras de Tiro em Alvo Móvel

6.4.15.1 A instalação deve ser feita por forma a que o alvo se desloque em espaço aberto, horizontalmente, em ambas as direcções e com velocidade constante. Aquele espaço, dentro do qual se deve efectuar o disparo, chama-se "abertura". A deslocação do alvo através da Abertura tem o nome de "percurso".

6.4.15.2 Os muros de protecção situados em ambos os lados da abertura devem ser suficientemente altos para que não seja visível parte alguma do alvo até ele a alcançar. As orlas do muro deverão ser pintadas em cor diferente das do alvo.

6.4.15.3 Os alvos para os 50m, são colocados num transportador, suspenso ou não, construído de forma a que os dois alvos (um, deslocando-se para a esquerda e o outro, para a direita) possam ser mostrados alternadamente.
O transportador pode deslocar-se em carris, cabos ou sistema similar e deve ser impulsionado por um mecanismo cuja velocidade possa ser regulada com precisão. Os alvos para os 10m só são mudados após um percurso para a esquerda e outro para a direita.

6.4.15.4 As instalações devem ser construídas por forma a evitar que as pessoas fiquem expostas a qualquer perigo durante o tiro.

6.4.15.5 O posto de tiro deve permitir que o atleta seja visto pelos espectadores. Deve estar protegido da chuva. O atleta também deve estar protegido do sol e do vento mas de forma a que os espectadores possam vê-lo.

6.4.15.6 O posto de tiro deve ter a largura mínima de 1m e estar alinhado com a linha de tiro central. A posição de "Tiro em Seco" ficará à esquerda do posto de tiro. Este deve ter painéis separadores em ambos os lados para que o concorrente não seja perturbado nem pelo tiro em seco nem por outros motivos. Os painéis separadores entre o posto de tiro e a posição de tiro em seco devem ser dimensionados de forma a que o atleta que se

encontra nesta segunda posição possa ver a posição de "pronto" do concorrente em prova observando o movimento da boca do cano da sua arma.

6.4.15.7 Em frente do atleta deve haver uma mesa ou uma bancada com 0,7 m a 1,00 m de altura.

6.4.15.8 Atrás do atleta deve haver lugar para o Juiz de Tiro e para um Membro do Júri, pelo menos. O Registador ficará atrás ou ao lado do posto de tiro.

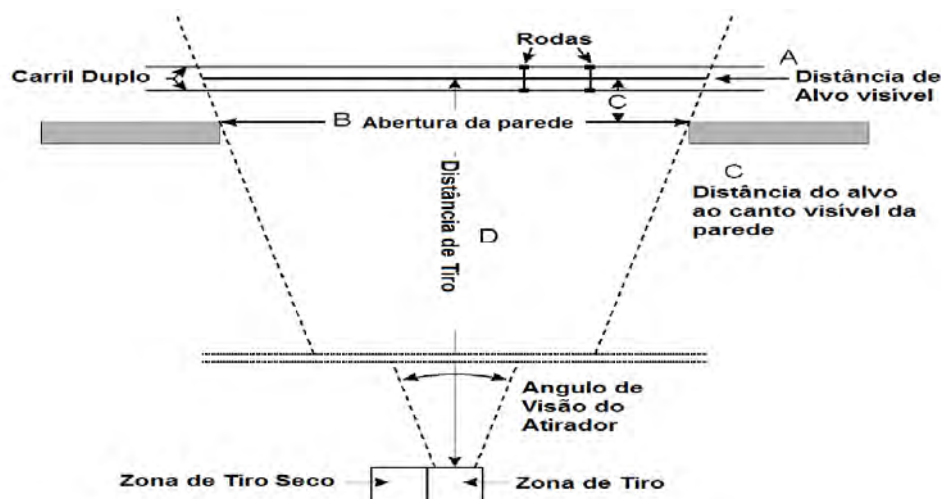
6.4.15.9 Tempos dos Percursos:

Velocidade lenta 5.0 segundos, + 0.2 segundos - 0.0 segundos

Velocidade rápida 2.5 segundos, + 0.1 segundos - 0.0 segundos

6.4.15.9 Os tempos são medidos, preferivelmente, por meio de um temporizador electrónico accionado por interruptores montados no carril. Se este sistema não for possível, medir-se-ão utilizando (3) três cronómetros accionados por três pessoas diferentes achando-se a média dos tempos registados. No caso de a média encontrada ser inferior ou ultrapassar o tempo regulamentar, o pessoal da Carreira de Tiro ou o Júri terão que proceder à regulação de acordo com as normas. Se o temporizador estiver montado dentro do controlo de partida o Júri deverá examiná-lo e, depois, selá-lo.

6.4.15.10 Nos “Provas/Campeonatos ISSF”, os tempos devem ser controlados por meio de sistemas electrónicos e exibidos continuadamente para que atletas e Juízes possam verificá-lo. Qualquer desvio deve ser imediatamente corrigido.

6.4.16 Carreiras de Tiro para Alvo Móvel

<table>
<tr><td>A</td><td colspan="2">Comprimento visível do percurso</td></tr>
<tr><td>B</td><td colspan="2">Abertura da parede entre os cantos visíveis</td></tr>
<tr><td>C</td><td colspan="2">Distância entre o alvo e o canto visível da parede</td></tr>
<tr><td>D</td><td colspan="2">Distância de tiro</td></tr>
<tr><td colspan="2">Fórmula para determinar a abertura</td><td>B = A x (D – C) / D</td></tr>
<tr><td>Exemplo (50 m)
C = 0.20</td><td colspan="2">B = 10.00 m x (50.00 m – 0.20 m) / 50.00m
B = 10.00 m x 49.80 /50.00 = 10.00 x 0.996
B = 9.96 m</td></tr>
<tr><td>Exemplo (10 m)
C = 0.15</td><td colspan="2">B = 2.00 m x (10.00 m – 0.15 m) / 10.00 m
B = 2.00 m x 9.85 / 10.00 = 2.00 m x 0.985
B= 1.97m</td></tr>
</table>

6.4.16.1 Normas Especiais para Carreiras de Tiro em Alvo Móvel a 50 m

- De ambos os lados da Abertura deve haver muros verticais destinados a proteger o pessoal que opera os maquinismos e os Marcadores.

- Atrás da Abertura deverá haver uma barreira e, à frente, um muro baixo para ocultar e proteger o transportador dos alvos.

- A largura visível da Abertura deve medir **10,00 m** (+ 0,05m / – 0,00m) vista do posto de tiro. Isto deve ser tomado em consideração quando se mede a abertura uma vez que a distância entre o canto visível e o alvo aumenta a distância sobre a qual este é visível.

6.4.16.2 Normas Especiais para Carreiras de Tiro em Alvo Móvel a 10 m

- Se a mudança de alvos e a classificação forem feitas atrás do transportador, tanto o pessoal como os Marcadores têm que estar protegidos. A mudança de alvos e a classificação deverão ser fiscalizadas por um Membro do Júri.

- Atrás da Abertura deverá haver uma barreira destinada a parar os projécteis e evitar ricochetes. À frente do mecanismo transportador dos alvos deverá ser colocada uma chapa de protecção.

- A largura visível da Abertura deve medir **2,00 m** (+ 0,01m / – 0,00m) vista do posto de tiro. Isto deve ser tomado em consideração quando se mede a abertura uma vez que a distância entre o canto visível e o alvo aumenta a distância sobre a qual este é visível.

- Para economizar tempo, podem instalar-se dois postos de tiro para serem utilizados alternadamente. Neste caso, qualquer dos postos deve obedecer ao regulamentado.

- Quando sejam utilizados Alvos Electrónicos, ao tempo nominal de exposição deve ser acrescentado 0,1 segundos, permitindo assim o aparecimento, mais cedo, da área de pontaria do Alvo Electrónico.

6.5 INSTRUMENTOS DE MEDIÇÃO E CONTROLO - Generalidades

• Cada Comissão Organizadora deve ter disponível um conjunto completo de instrumentos para o controlo de equipamentos durante um Campeonato ISSF;

• Uma lista detalhada de **equipamentos e instrumentos de controlo** que são necessários para realizar os testes de controlo ao equipamento, os seus requisitos e especificações estão disponíveis na sede da ISSF;

• O Delegado Técnico da ISSF ou o Presidente do Júri de Controlo de Equipamento deve examinar e aprovar todos os instrumentos de medição e controlo antes da competição;

• O equipamento de teste de calibração e aferição dos instrumentos de medição e controlo do equipamento está disponível da sede da ISSF, e deve ser utilizada para calibrar os instrumentos de teste antes de cada dia de testes e quando a desqualificação é considerada durante um teste pós competição. (os formulários de relatórios de calibração estão disponíveis na sede da ISSF) e

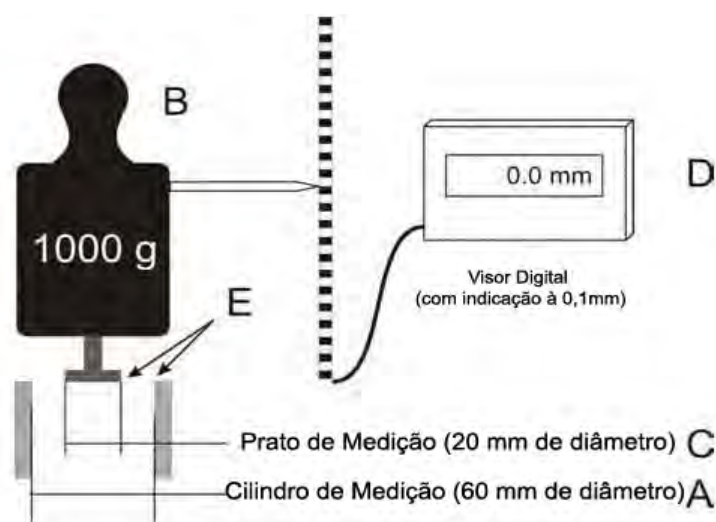
• Os dispositivos para testar a espessura, flexibilidade e rigidez das roupas dos atletas devem ser construídos de acordo com esta regra (ver regra 6.5.1 abaixo) e ser aprovado pelo comité técnico da ISSF.

6.5.1 Dispositivo de Medição de Espessura

O aparelho utilizado para medir a espessura de uma peça do equipamento e calçado deve ser capaz de medir ao décimo de milímetro (0,1 mm). As medidas devem ser obtidas com a aplicação de um peso de 5,0 kg. O dispositivo deve ter duas (2) superfícies planas circulares voltadas uma contra a outra, cada uma com 30 mm de diâmetro.

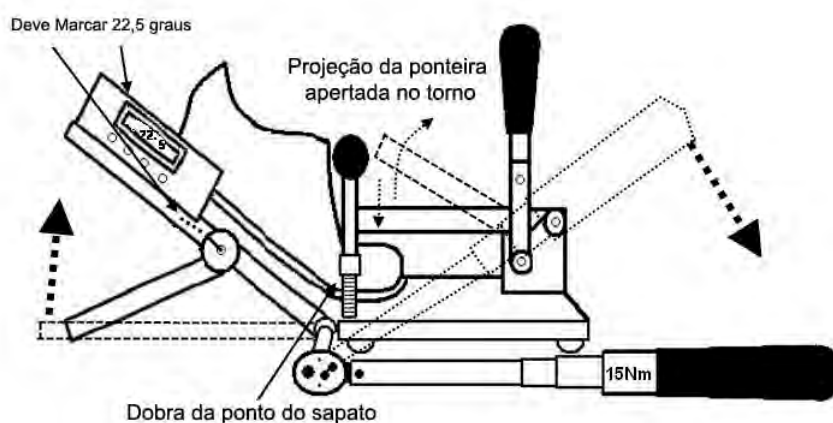
6.5.2 Dispositivo de Medição de Rigidez

O aparelho utilizado para medir a rigidez do equipamento tem de ser capaz de medir ao décimo de milímetro (0,1 mm) e tem as dimensões seguintes:

A	Cilindro de Medição	=	60 mm de diâmetro
B	Peso de medição	=	1000g (incluindo punho e prato de medição C)
C	Prato de Medição	=	20 mm de diâmetro
D	Visor Digital		Indicação à 0,1 mm
E	O arredondamento das arestas da base do prato de medição (C) e do cilindro de medição (A) não deve ter um raio superior a 0,5 mm.		

- As medições da rigidez devem ser efectuadas com o tecido / material deitados, sem os esticar, e serem medidas pelo cilindro "A."

- A medição é feita pressionando o peso "B" no prato "C" contra o tecido / material a medir pelo cilindro "A."

6.5.3 Dispositivo de Medição Flexibilidade da sola dos sapatos

O aparelho utilizado para medir a flexibilidade da sola do sapato tem de ser capaz de medir com precisão, em graus, a flexibilidade da sola do sapato com uma quantidade precisa de uma pressão ascendente (NM).

6.6. PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS DAS PROVAS

6.6.1 Programa de competição e horário

6.6.1.1 A Comissão Organizadora deve elaborar um Programa do Campeonato, incluindo convites, agendas, o símbolo oficial ou logótipo e entradas, e submetê-lo ao Secretário-Geral para análise e aprovação (Regra 3.7.2). Os programas dos Campeonatos do Mundo devem ser apresentados com quinze (15) meses de antecedência. Os programas das Taças do Mundo devem ser submetidos ao Secretário-Geral o mais tardar até 1 de Novembro do ano anterior ao ano de realização dessas Taças do Mundo.

6.6.1.2 O Delegado Técnico e a Comissão Organizadora devem preparar um cronograma detalhado dos eventos para cada Campeonato (Regra 3.7.2.1.1). Os horários do campeonato devem incluir o dia de chegada, pelo menos um dia de treino livres, os dias de competição necessários e um dia para a saída/partida das delegações. Os Horários dos Campeonatos do Mundo, incluindo os dias de treino e as cerimónias de abertura e encerramento, não devem exceder os 16 dias. Pode haver dias adicionais de treino antes do dia do treino oficial, ao critério da Comissão Organizadora.

6.6.1.3 A Comissão Organizadora e o Delegado Técnico devem estabelecer o **máximo de entradas** (de acordo com a capacidade da carreira) para cada evento do programa, tendo em consideração que só haverá entradas para MQS se as horas de tempo de tiro disponíveis, e o número de entradas, e postos de tiro, etc., o permitir.

6.6.1.4 **O Programa Oficial**, depois de aprovado pelo Secretário-Geral, deve ser publicado pela Comissão Organizadora e enviado a todos as Federações com doze (12) meses de antecedência no caso dos Campeonatos do Mundo ou cinco (5) meses de antecedência no caso das Taças do Mundo.

6.6.1.5 **O Agendamento** das datas e horários exactos para Treino Oficial, entradas, entradas de Eliminatórias, de qualificação e finais devem ser preparados o mais cedo possível. A lista final deve ser aprovada pelo Delegado Técnico.

6.6.2 Treinos

6.6.2.1 **Treino Livres**. Para as Taças do Mundo deve ser previsto um dia inteiro de Treino livres no dia seguinte ao da chegada oficial. Dias adicionais de Treinos podem ser agendados para os Jogos Olímpicos e Campeonatos Mundiais.

6.6.2.2 **Treino Oficial** (PET). O treino de Pré-Evento ou treino oficial deve ser inserido na agenda, em função de cada evento programado, no dia anterior ao início da competição. Para eventos de Carabina e Pistola, cada atleta deve ser autorizado a treinar no respectivo posto de tiro, no mínimo 40

minutos por entrada (30 minutos por entrada no caso da Pistola de Velocidade) no dia anterior ao evento.

6.6.2.3 **Treinos não oficiais**. Além dos treinos livres e do Treino oficial, ou de Pré-evento programado, pode ser concedida aos atletas a possibilidade de participar em treinos adicionais se houver disponibilidade por parte do Staff afecto ao Stand.

6.6.3 Inscrições e Confirmação de Inscrições

As Federações Nacionais devem efectuar as inscrições no Sistema de Inscrições da ISSF, até 30 dias antes do dia de início da Campeonato (Regra 3.7.3.2).

- **As Inscrições tardias** podem ser apresentadas até três dias antes do dia do início da competição, se uma taxa de penalização adicional for paga, e se ainda houver espaço de entradas disponível (Regra 3.7.3.4).

- **A Confirmação de inscrição** e o pagamento de taxas de inscrição aplicáveis à Comissão Organizadora deve ser concluído pelos líderes das equipas no dia de chegada à competição (Regra 3.7.4).

- **As Alterações às inscrições** só podem ser aceites de acordo com a Regra 3.7.3. As alterações de inscrições devem ser concluídas o mais tardar até às 12:00 horas do dia anterior ao do Treino Oficial de um determinado evento.

6.6.4 Reunião Técnica

Deve de ser realizada uma reunião técnica, dirigida pelo Director da Competição e pelo Delegado(s) Técnico(s), no dia anterior ao primeiro dia de competição, para informar os delegados das equipas sobre os detalhes da competição e eventuais alterações.

6.6.5 Listas de entradas

- As listas de entradas, com a informação do posto de tiro e das entradas dos atletas, devem ser publicadas e distribuídas o mais tardar até ás 16:00 horas do dia anterior ao do treino oficial para qualquer das competições.

- **Substituições.** Apenas para a Classificação por Equipas, um atleta pode ser substituído por outro atleta previamente inscrito, até 30 minutos antes da hora agendada para o início da competição. Esta regra também se aplica às competições compostas por várias entradas ou realizadas no decorrer de vários dias.

6.6.6 Princípios básicos para atribuição dos postos de tiro

- A atribuição dos postos de tiro e das entradas em prova fazem-se, sob a supervisão de Delegado (s) Técnico (s), por meio de sorteio ou de um programa de computador próprio para o efeito;

- Quando se realizem sorteios para atribuição de postos de tiro o (s) Delegado (s) Técnico (s) deve(m) aprovar quaisquer restrições da Carreira de Tiro que devam ser tomadas em consideração;

- Tanto quanto possível, os atletas e as equipas devem competir em condições iguais;

- Os atletas do mesmo país não devem ocupar postos de tiro adjacentes,

- Os atletas do mesmo país devem ser distribuídos equitativamente pelas diversas entradas que constituem a prova;

- Se houver mais atletas do que postos de tiro nas disciplinas de Carabina de ar comprimido e Pistola de ar comprimido, estes deverão ser atribuídos por sorteio por duas ou mais entradas;

- Se houver mais de uma entrada nas competições por equipas, os respectivos membros serão equitativamente distribuídos pelas entradas;

- Numa competição de Carabina que se prolongue por mais do que um dia, todos os atletas devem disparar o mesmo número de tiros na mesma posição/posições em cada dia; e

- Se uma competição de Pistola for dividida em duas partes ou dias, todos os atletas têm de acabar a primeira parte, antes da segunda parte ou dia começar. Todos os atletas têm de disparar igual número de séries em cada dia de uma prova em dois dias.

6.6.6.1 Carreiras Exteriores – Eliminatórias

Se o número de atletas exceder a capacidade utilizável da carreira, deverá efectuar-se uma Eliminatória.

- As Eliminatórias disputam-se por meio de provas completas.

- O número de atletas apurados para a Qualificação deverá ser proporcional ao número de concorrentes com os resultados mais altos em cada Eliminatória, contando somente os que nela participaram. O número de atletas apurados para a Qualificação deve ser anunciado o mais rapidamente possível.

- **Fórmula:** Número utilizável de postos de tiro dividido pelo número total de atletas multiplicado pelo número de atletas que iniciam a prova = Número de atletas apurados para a Qualificação.

- Ex.: 60 postos de tiro e 101 atletas

- 1.ª Entrada: iniciam 54 atletas = 32.08 → 32 atletas continuam;

- 2.ª Entrada: iniciam 47 atletas = 27.92 → 28 atletas continuam.

- Sempre que estiverem programadas provas por equipas e forem necessárias Eliminatórias os respectivos membros devem ser divididos equitativamente por elas. As pontuações das equipas são obtidas nas Eliminatórias.

- Se o número de postos não permitir que sejam colocados dois membros de cada equipa na primeira entrada, ficando o terceiro para a segunda, será necessário, então, fazer três entradas com um membro de cada equipa em cada uma delas.

- O atleta que se não qualifique não poderá continuar a participar na prova; e

- No caso de empates para os últimos lugares numa Eliminatória, a ordem de classificação será determinada de acordo com as Regras de Desempate.

6.6.6.2 Atribuição de Postos de Tiro - Provas de Pistola Velocidade 25 M

A segunda parte de 30 tiros começará somente depois de todos os atletas terem completado a primeira parte de 30 tiros. Se o número de atletas for inferior ao necessário para completar todas as entradas na primeira parte, as faltas devem ser deixadas para a última entrada da primeira parte.

- Na segunda parte, a ordem das entradas deve ser alterada pela forma seguinte: O atleta que tiver feito a primeira parte no posto de tiro do lado esquerdo, irá fazer a segunda (na mesma Secção) mas no do lado direito (e vice-versa).

- Quando a prova for disputada num único dia todos os atletas que dispararam no posto de tiro do lado esquerdo na primeira Parte devem passar para o lado direito (da mesma Secção) na segunda Parte e vice-versa: por exemplo:

Parte	Entrada	Carreira Secção 1		Carreira Secção 2		Carreira Secção 3		Carreira Secção 4	
	Baia	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8

1	2	9	10	11	12	13	14	15	16
1	3	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	25	26	27	28	29	30	31	32
2	1	2	1	4	3	6	5	8	7
2	2	10	9	12	11	14	13	16	15
2	3	18	17	20	19	22	21	24	23
2	4	26	25	28	27	30	29	32	31

Quando a prova for disputada durante dois dias, na primeira entrada da segunda parte atiram os concorrentes que atiraram na entrada do meio da primeira parte ou da que se lhe seguir, por exemplo:

Parte Dia	Entrada	Carreira Secção 1		Carreira Secção 2		Carreira Secção 3		Carreira Secção 4	
	Baia	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	9	10	11	12	13	14	15	16
1	3	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	25	26	27	28	29	30	31	32
2	1	18	17	20	19	22	21	24	23
2	2	26	25	28	27	30	29	32	31
2	3	2	1	4	3	6	5	8	7
2	4	10	9	12	11	14	13	16	15

6.6.6.3 **Armas de Caça** regras para sorteio constam na regra 9.10.4.

6.6.6.4 Prova de Alvo Móvel

- Cada atleta deverá realizar a totalidade da competição no posto de tiro que lhe for atribuído. Qualquer mudança de posto será realizada somente se o Júri decidir que existem diferentes condições entre os postos, nomeadamente de luz.

- Quando a prova for disputada num único dia a ordem de tiro para a segunda parte deverá ser a mesma da primeira.

- Quando a prova for disputada em dois dias a ordem de tiro deverá ser a seguinte: o atleta de mais baixo ranking ao fim do primeiro dia será o primeiro atleta no início do segundo dia, e subsequentemente de acordo com o ranking inverso, terminando com o atleta mais bem colocado no final do primeiro dia.

6.7. Regras para o Vestuário e Equipamento de Competição

6.7.1 A ISSF estabelece normas específicas para o vestuário de competição e os equipamentos dos atletas a utilizar em Campeonatos ISSF. Os testes de Controlo de Equipamento destinam-se a verificar a aplicação dessas normas, e para salvaguardar os princípios da justiça e igualdade na competição, onde nenhum atleta deverá ganhar vantagem injusta sobre os outros atletas.

6.7.2 Os atletas só podem usar equipamento e vestuário que esteja em conformidade com as Regras da ISSF. Qualquer arma, dispositivo, equipamento, acessório ou outros itens que possam dar a um atleta uma vantagem injusta sobre os outros, e que não é especificamente mencionado neste Regulamento, ou que é contrário ao espírito dessas regras, é proibido.

6.7.3 Os atletas são responsáveis por garantir que todos os equipamentos e roupas usadas em Campeonatos da ISSF cumprem as Regras da ISSF.

6.7.4 Todo o equipamento dos atletas de carabina e pistola está sujeito ao controlo do Júri de controlo de equipamento e a Comissão Organizadora estabelece uma área para o Controle de Equipamentos.

6.7.5 Roupas e Equipamentos de Competição

6.7.5.1 O regime específico do equipamento utilizado pelos atletas na prática de uma determinada disciplina, está vertido nas Regras dessa disciplina.

6.7.5.2 É proibido utilizar quaisquer acessórios ou guarnições, incluindo as fitas de kinesio ou similares, que imobilizem ou reduzam indevidamente o movimento das pernas, do corpo ou dos braços do atleta, nas disciplinas de Carabina, Pistola e alvo móvel, com o fim de assegurar que a prestação dos atletas não é artificialmente melhorada.

6.7.5.3 Só podem ser usados dispositivos redutores de som (protecção auditiva). Durante as competições e treinos, é proibido o uso de rádios, iPods ou qualquer outro aparelho similar de produção de som ou sistemas de comunicação, excepto se usados pelos oficiais da competição.

6.7.6 Código de Vestuário da ISSF

É da responsabilidade dos atletas, treinadores e dirigentes, aparecer na Carreira de Tiro vestidos de um modo apropriado para um evento desportivo público. As roupas usadas pelos atletas e funcionários devem cumprir o código de vestuário da ISSF. As cópias deste código estão disponíveis na Sede da ISSF.

6.7.6.1 Se forem usados calções durante as competições, a parte inferior da perna do calção não deve estar acima de 15 cm medidos desde o centro da rótula do joelho.

6.7.6.2 Durante as competições os atletas devem usar sapatos de acordo com estas Regras. Os atletas não devem usar sandálias de qualquer tipo ou tirar os seus sapatos (com ou sem meias).

6.7.6.3 Durante a cerimónia de entrega de prémios ou outras cerimónias, os atletas são obrigados a apresentar-se com o uniforme oficial da sua equipa nacional ou com o fato de treino da sua equipa nacional e sapatos desportivos.

6.7.6.4 Os júris são responsáveis pela aplicação do Código de Vestuário da ISSF.

6.7.7 Controlo de Equipamento

A Comissão Organizadora deve estabelecer uma Área de Controlo de Equipamentos para executar as verificações de controlo de equipamentos, sob a supervisão do Júri de Controlo de Equipamento. Um serviço de verificação e Controlo de Equipamento deve estar disponível para todos os atletas, para que eles possam verificar os seus equipamentos antes das competições. Para garantir que estão em conformidade com as Regras da ISSF, o Júri de Controlo de Equipamentos e a Secção de Controlo devem realizar testes aleatórios de pós-competição (6.7.9).

6.7.7.1. Procedimentos de controlo de Equipamento

A Comissão de Organização deve comunicar aos dirigentes das equipas e aos atletas onde e quando podem efectuar a inspecção e o controlo do equipamento antes e durante as competições.

A Secção de Controlo de Equipamento deve estar aberta para as inspecções voluntárias dos equipamentos dos atletas, começando no dia dos treinos oficiais e continuando até ao último dia da competição.

Os equipamento de teste de calibragem da ISSF deve ser usado para verificar os instrumentos de teste antes de cada dia de testes e quando for considerada uma desqualificação durante um teste de pós-competição.

Os atletas são incentivados a trazer quaisquer equipamentos para a Secção de Controle de Equipamento para verificar, caso não tenham, a certeza de que vão passar na verificação pós-competição.

A Secção de Controlo de Equipamento deve garantir que todos os casacos e calças de tiro estão identificados com o selo com um único número de série registado para o atleta. O selo deve ser afixado de modo a que não possa ser removido sem o quebrar. Os Selos emitidos anteriormente para um período de tempo (2013 e anteriores) devem cumprir este requisito. Casacos e calças sem selo devem estar em conformidade com as Regras da ISSF e registados para o respectivo atleta. Os selos dos casacos e calças em conformidade com a regra 7.5.1.2, serão controlados pelo Júri de Controlo de Equipamentos de forma aleatória.

A Secção de Controlo de Equipamento deve conter o registo, das armas, dos casacos e calças de tiro, que verificaram anteriormente, com o nome do atleta, a marca (fabricante), número de série e calibre da cada arma, inserida no cartão de controlo de equipamento.

O atleta é responsável por apresentar os cilindros de ar ou CO_2 com data de fabrico válida (máximo 10 anos sobre a data de fabrico); é competência do Controlo de Equipamento, esta verificação, bem como emitir as respectivas recomendações.

Será dada ao atleta uma cópia do Cartão de Controlo de Equipamento, que a deverá manter junto do seu equipamento em todos os momentos. Se um atleta perder o seu Cartão de Controlo de Equipamento, pagará uma taxa de 10,00 euros para substituí-lo; e

Se uma peça de vestuário de Carabina for novamente submetida a um segundo teste ou outro subsequente durante o mesmo Campeonato, será aplicada uma taxa de reinspecção de EUR 20,00.

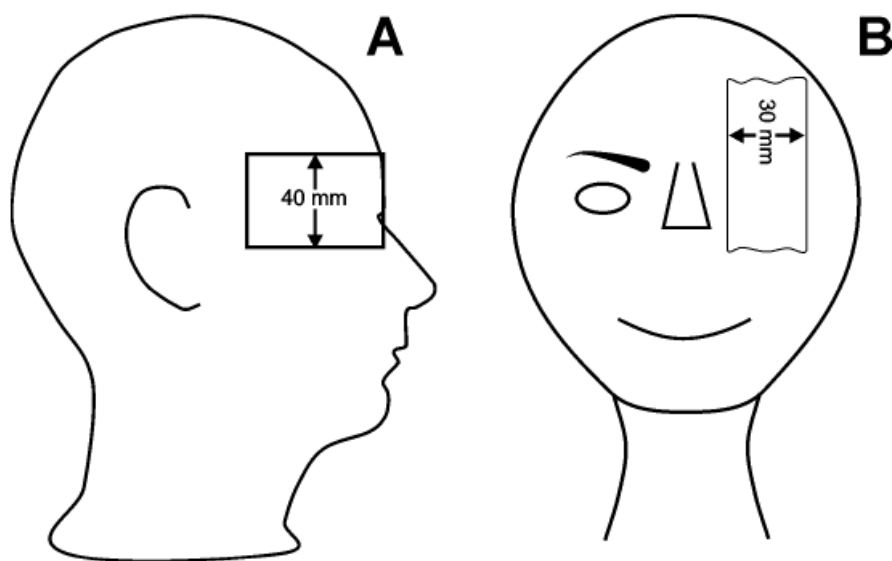
6.7.8 Dorsal dos atletas e itens usados pelos atletas

6.7.8.1 Deve ser fornecido a todos os atletas um Dorsal distinto, que deve ser usado nas suas costas, acima da cintura, durante todo o período da prova. O Dorsal deve indicar o número atribuído nesse Campeonato, o nome de família, a inicial do primeiro nome, e o nome do País (deve ser usada a denominação abreviada do País aprovada pelo COI). O tamanho dos números e letras deve ser o maior possível e nunca menor que 20 mm.

6.7.8.2 **Os Dorsais** devem ser usados por todos os atletas nas suas costas, acima da cintura sempre que estejam em treinos oficiais ou em competição. Se o atleta não usar o Dorsal não pode competir.

6.7.8.3 Todos os atletas têm que cumprir **as Regras de Elegibilidade e de Patrocínios da ISSF**. Esta Secção define as regras de participação nas competições da ISSF em matérias como Emblemas, Patrocínios, Anúncios e Marcas Comerciais no Vestuário, e ainda o seu Controlo e Sanções.

6.7.8.4 São permitidas **palas laterais** (de um ou ambos os lados), ligadas ao chapéu, boné, aos óculos de tiro ou a uma fita de cabeça, desde que não excedam a altura de 40 mm (A). Estas palas não podem estar para além de uma linha imaginária tirada a partir do centro da testa, quando vista de lado.

É permitido usar uma **pala frontal** para cobrir o olho que não aponta, desde que não exceda a largura de 30 mm (B).

6.7.9 Controlos pós-competição

6.7.9.1 As verificações pós-competição devem ser realizadas após as competições de Eliminação e de Qualificação e antes das Finais. As verificações pós-competição para as provas de 10m e 50m carabina e pistola devem-se efectuar aleatoriamente a um mínimo de 5 (cinco) atletas, incluindo finalistas. As verificações pós-competição para provas de pistola 25m devem-se efectuar a um mínimo de um atleta por entrada e sector.
O Júri de controlo de equipamento é responsável pela supervisão da conduta de todas as verificações pós-competição. As verificações de carabina, pós-competição devem incluir roupas de tiro, roupas interiores, fitas e carabinas (pesar gatilho quando aplicável). As verificações de Pistola pós-competição devem incluir sapatos, fitas e pesagem de gatilhos, dimensões da pistola e apertos (8.12), verificações de velocidade das munições e pesagem de munições quando aplicável. Devem estar disponíveis Juízes do mesmo sexo para verificação das roupas e fitas.

6.7.9.2 O controlo do vestuário de Carabina será realizado imediatamente após o atleta terminar a sua prestação. Se o vestuário não estiver em conformidade com as Regras, poderá ser novamente testado após o primeiro controlo. Se, no segundo controlo, se verificar que qualquer peça do vestuário não está em conformidade com as Regras, o atleta será desqualificado. Antes e durante os controlos pós competitivos, o vestuário não pode ser manipulado por calor ou por quaisquer outros meios temporários ou permanentes.

6.7.9.3 Se, no controlo pós-competição, o atleta não estiver em conformidade com as Regras, o Presidente do Júri de Controlo de Equipamento ou um Membro do Júri designado pelo Presidente do Júri do Controlo de Equipamento deve confirmar se o controlo foi realizado correctamente e se o atleta é desclassificado. O procedimento de confirmação deve incluir o uso de equipamentos de teste de calibragem da ISSF, para confirmar se os instrumentos de teste são fiáveis.

6.7.9.4 São permitidos recursos do teste de desqualificação pós-competição para o Júri de Apelo. O Júri de Apelo deve verificar se o teste foi realizado correctamente, mas não pode repetir o teste.

6.8 JURI DA COMPETIÇÃO - DEVERES E FUNÇÕES

Os Júris, nomeados pelo Comité Organizador, são responsáveis por acompanhar e supervisionar as competições oficiais.

- O Júri de Competição, supervisiona o decurso das competições nas diversas disciplinas.
- O Júri de Classificação supervisiona a classificação e a publicação dos resultados.
- O Júri de Controlo de Equipamento supervisiona os testes efectuados ao vestuário e equipamentos dos atletas.

6.8.1 Os Juízes-Árbitros, nomeados pela Comissão Organizadora, são responsáveis pela condução da competição enquanto os Júris actuam numa base de aconselhamento e supervisão. Os Juízes-Árbitros e o Júri são mutuamente responsáveis pela condução dos treinos e competições, de forma a que estes decorram de acordo com as Regras da ISSF, devendo garantir que esta Regras são aplicadas de forma justa e equitativa durante as competições.

6.8.2 Todos os Membros do Júri devem usar o colete oficial de Júri ISSF (cor vermelha) quando estão de serviço. Os coletes do Júri devem ser comprados da sede da ISSF. Recomenda-se que todos os Juízes-Árbitros usem um colete distinto ou outros meios de identificação (de preferência na cor verde) quando estão em serviço. Recomenda-se que todos os funcionários ou outro pessoal de serviço na Carreira de Tiro, usem um colete de cor fluorescente ou braçadeiras de alta visibilidade.

6.8.3 Antes do início da competição, o Júri de cada disciplina deverá examinar a Carreira de Tiro e verificar as determinações organizacionais, bem como o quadro de pessoal operacional, para assegurar que estão de acordo com as regras e Regulamentos da ISSF. Esta verificação será independente de qualquer verificação prévia do Delegado Técnico.

6.8.4 Os Membros do Júri devem verificar permanentemente as posições de tiro e o equipamento dos atletas.

6.8.5 Os Membros do Júri têm o direito de, a qualquer momento, nos treinos ou na competição, examinar as armas, o equipamento, as posições, etc,, dos atletas.

6.8.6 Durante os treinos e competições, os membros do júri são responsáveis pela verificação das roupas e equipamentos dos atletas e se cumprem as regras da ISSF (4,4-4,7, 6.7.8.3);

6.8.7 Durante a competição a abordagem aos atletas, pelos Membros do Júri, não deverá ser feita antes do atleta completar o disparo (ou séries nas competições ou fases de Velocidade), a menos que tal se torne necessário por questões de segurança.

6.8.8 Durante as competições, a maioria dos Membros do Júri deve estar sempre presente na Carreira de Tiro para, quando necessário, poder reunir e tomar imediatamente decisões.

6.8.9 Os Membros do Júri têm o direito de tomar decisões individuais durante as competições, mas deve conferenciar com outros Membros do Júri e Director de Prova, quando existir qualquer dúvida. Se um oficial de uma equipa ou um atleta não concordar com uma decisão individual de um Membro do Júri, pode fazer um protesto por escrito.

6.8.10 Os Membros do Júri devem tomar decisões imparciais e independentemente da nacionalidade, raça, religião e etnia dos atletas envolvidos.

6.8.11 Os Membros do Júri deve resolver qualquer protesto(s) que tenham sido submetidos à Comissão de Organização de acordo com as Regras e Regulamentos da ISSF. Depois de consultar os Juízes-Árbitros e outros directamente envolvidos no assunto, o Júri deverá deliberar sobre o Protesto.

6.8.12 O Júri deve decidir sobre todos os assuntos que não estejam previstos nas Regras e Regulamentos da ISSF. As decisões tomadas deverão sempre enquadrar-se no espírito e na finalidade dessas Regras e Regulamentos. Quaisquer que sejam essas decisões devem ser sempre colocadas por escrito e enviadas ao Secretariado da ISSF por forma a que as Regras sejam clarificadas e eventualmente corrigidas.

6.8.13 Os atletas e oficiais das equipas não podem ser Membros do Júri. Os Membros do Júri, em qualquer momento da competição, não devem aconselhar ou ajudar um atleta para além do que está estipulado nas Regras ISSF.

6.8.14 O Presidente do Júri é responsável por dirigir o quadro das actividades de todos os outros Membros do Júri, e garantir a presença de membro(s) do Júri suficiente(s) no decorrer de toda da competição, incluindo todos Treinos Oficiais e Treinos Livres.

6.8.15 O Presidente do Júri deve elaborar um relatório sobre as decisões do Júri e das suas acções, que deve ser submetido ao Secretário Geral ISSF

através do Delegado Técnico, logo que possível, imediatamente após o términos do Campeonato.

6.8.16 Deveres dos Membros do Júri – Alvos de papel – só para competições a 25 m

- Quando forem usados alvos de papel para as provas a 25 M deve ser indicado um Membro do Júri de Classificação e/ou do Júri de Pistola para cada secção de grupos de alvos ou para cada cinco a dez alvos (i.e. um para cada Oficial de Alvos). Deverá acompanhar o Oficial de Alvos à Linha de Alvos.
- O Membro do Júri deve verificar se os alvos foram inspeccionados antes de começar a pontuação, certificar-se de que o número de impactos está correcto, se estão próximos dos anéis de pontuação, etc. As situações duvidosas serão resolvidas antes de começar a marcação da pontuação.
- O Membro do Júri na Linha de Alvos deve assegurar-se de que todos os resultados anotados pelo Segundo Registador, que se encontra na Linha de Alvos, estão certos, e de que as decisões do Júri são devidamente anotadas e autenticadas nas minutas.
- As decisões sobre situações duvidosas devem ser tomadas em simultâneo por dois Membros do Júri e pelo Oficial de Alvos. Um Membro do Júri funciona como presidente e é ele que, se necessário, insere o Calibrador.
- O Membro do Júri na Linha de Alvos deve garantir que os alvos não são calepinados, nem os impactos assinalados por meio de discos coloridos, até que as situações duvidosas tenham sido resolvidas e que os resultados sejam anotados correctamente pelo Segundo Registador.

6.9 COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO - OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

6.9.1 Deveres e Funções do Director de Prova (CRO)

6.9.1.1 Deve ser nomeado um Director de Prova (CRO) para cada Carreira de Tiro. Ele está encarregado do comando de todos os Juízes-Árbitros e do Pessoal auxiliar, e é responsável pela correcta condução da competição. O Director de Prova é responsável por dar todos os comandos, e por assegurar a cooperação do pessoal de serviço com o Júri.

6.9.1.2 O Director de Prova é responsável pela correcção rápida de qualquer anomalia ou falha, e por disponibilizar os especialistas e os apoios necessários ao funcionamento da Carreira de Tiro. Um técnico para reparações deve estar à disposição imediata do Director de Prova em todos os momentos da competição. Para os casos que ultrapassam as

capacidades do serviço de reparação, devem ser tomadas medidas adicionais.

6.9.2 Deveres e Funções do Juiz-Árbitro (RO)

Deve ser nomeado um Juiz-Árbitro para cada secção de grupos de alvos ou para cada cinco a dez postos de tiro. O Juiz-Árbitro deve:

- Ser responsável, perante o Director de Prova, pela condução da prova na secção de alvos que lhe está atribuída;
- Fazer a chamada dos atletas para os seus postos de tiro;
- Conferir os nomes e os números de identificação dos atletas para assegurar que correspondem à listagem das entradas;
- Assegurar que as armas, equipamento e acessórios dos atletas foram examinados e aprovados;
- Verificar as posições de tiro dos atletas e comunicar ao Júri quaisquer irregularidades;
- Assegurar que as vozes de comando do Director de Prova são cumpridas;
- Tomar as decisões necessárias em caso de avarias, protestos, anomalias ou quaisquer outras matérias surgidas durante a competição;
- Ser responsável pelo correcto registo dos tiros feitos pelo Registador quando forem usados alvos de papel;
- Fiscalizar o correcto manuseamento dos alvos;
- Receber os protestos e enviá-los a um Membro do Júri;
- Ser responsável pelo registo de todas as irregularidades, perturbações, penalizações, avarias, tiros cruzados, concessões de tempo adicional, repetição de tiros ou séries, etc., no Relatório de Incidentes na Carreira, e no alvo ou na fita da impressora, conforme o apropriado.
- Deve abster-se de quaisquer conversas com atletas e de fazer comentários sobre resultados ou sobre o tempo de prova.

6.9.3 Deveres e Funções do Juiz Chefe de Classificação (CCO)

O **Juiz Chefe de Classificação** deve ser nomeado para cada Campeonato. Ele é responsável por todos os Oficiais de Classificação. O **Juiz Chefe de**

Classificação é responsável pela correcta conduta nas operações de apuramento da pontuação e dos resultados do Campeonato.

6.9.4 Deveres e Funções do Registador – Alvos de Papel

Deve ser nomeado um Registador para cada posto de tiro. O registador deve:

- Preencher ou verificar se as informações constantes da minuta correspondem às do quadro (nome do atleta, número de identificação, número do posto de tiro, etc.);

- Dispor de um telescópio se o sistema de alvos for de controlo remoto. Se for ele a controlar a mudança de alvos, deverá esperar alguns segundos antes de ordenar a mudança a fim de dar ao atleta oportunidade para verificar o seu tiro;

- Inscrever o resultado provisório de cada tiro na minuta e no quadro acima ou ao lado da sua mesa, para informação dos espectadores;

- Nas Carreiras de Tiro em que os alvos voltam mecanicamente à linha de tiro, recolhê-los imediatamente após cada série de dez tiros e colocá-los num contentor fechado, para serem recolhidos por pessoal autorizado que os levará para o Gabinete de Classificação;

6.9.5 Deveres e Funções do Registador – Alvos de Papel – Alvos Móveis

- Deve verificar se as informações constantes da minuta correspondem às do quadro (nome do atleta, número de identificação, número do posto de tiro, etc.);

- Inscrever o resultado indicado na minuta e compará-lo com o valor indicado no monitor (se utilizado). As entradas nas minutas de registo de resultados, devem ser efectuadas por forma a que o Gabinete de Classificação identifique facilmente as séries direitas e esquerdas;

6.9.6 Deveres e Funções do Encarregado de Linha de Tiro – Alvos Móveis

- Os Encarregados de Linha de Tiro devem estar localizados de forma a poderem observar o estado de prontidão do atleta e possam ouvir a ordem de “PRONTO” do atleta. Devem ainda poder acompanhar o sistema de registo de impactos após cada tiro, ver o resultado e ao mesmo tempo ver o sinal para iniciar o alvo.

- O Encarregado de Linha de Tiro opera o botão de início e de paragem e o selector de velocidade das séries lentas para as mais rápidas. Se não existir um controlo electrónico para as séries mistas, o selector deve ser operado de acordo com um plano aprovado pelo Júri da prova.

6.9.7 Deveres e Funções dos Encarregados dos Alvos e do Fosso – Alvos de Papel

O número de Encarregados do Fosso deve corresponder ao de Juízes-Árbitros. Nas operações a efectuar no fosso, são responsáveis pelo grupo de alvos que lhes for atribuído, assegurando que sejam rapidamente mudados, classificados, marcados e subidos para que o atleta faça o tiro seguinte. Os Encarregados de Fosso devem:

- Assegurar que não há orifícios de projécteis na superfície clara do alvo, e que todos os orifícios de projécteis na zona de pontuação estão devidamente marcados;

- Se não puder ser encontrado num alvo o orifício correspondente a um tiro, o Encarregado do Fosso é responsável por averiguar se o impacto se verificou em algum dos alvos vizinhos e, após consultar o Júri e o Juiz-Árbitro, resolver o problema.

- Quando forem utilizados sistemas automáticos de mudança de alvos, os Encarregados do Fosso são responsáveis pela colocação dos adequados alvos nos mecanismos, e pela sua remoção e preparação a fim de serem entregues no Gabinete de Classificação; e

- É também da sua responsabilidade anotar nos alvos quaisquer irregularidades que tenham ocorrido.

6.9.8 Deveres e Funções dos Encarregados do Fosso – Alvos de Papel – Alvos Móveis

Um Encarregado de Fosso e um assistente devem estar posicionados de cada um dos lados da Carreira de Tiro usada durante a competição. Dependendo do sistema usado, a mudança de alvos pode ser efectuada por um Juiz-Árbitro de Fosso e por um assistente se existir um sistema de protecção adequado. O Juiz-Árbitro de Fosso ou o seu assistente são responsáveis pela mudança de alvos no ritmo adequado.
O Encarregado de Fosso deve:

- Assegurar-se que os alvos são colocados na estrutura móvel na sequência adequada.

- Posicionar correctamente os centros dos alvos de 50 M, calepinar correctamente os impactos, estabelecer o ritmo de pontuação dos impactos, etc.

- Examinar os alvos após cada série e assegurar que cada impacto é correctamente assinalado relativamente ao seu valor e localização.

- Assegurar que os alvos estão virados para o lado certo antes de cada série.

- Indicar o valor mais baixo nos impactos que estejam próximos de um anel de pontuação, ao assinalar o valor da pontuação.

- No final de cada série, remover os alvos e colocá-los num contentor seguro onde aguardarão a transferência para o Gabinete de Classificação.

- O pessoal encarregue de transportar os alvos, deve levar os alvos e os relatórios para o Gabinete de Classificação, pelo menos após cada dois atletas terem finalizado a competição.

- Os de tiros de ensaio nos alvos de 50 M devem ser calepinados com autocolantes negros.

- Cada série começa com 4 tiros de ensaio. Se o atleta não os realizar, os respectivos autocolantes negros da calepinagem devem ser colocados no alvo respectivo, fora dos anéis de pontuação; e

- Os de tiros de competição nos alvos de 50 M devem ser calepinados com autocolantes transparentes. Nos impactos situados junto a um anel de pontuação, só deve ser coberta a parte do orifício mais afastada do anel de pontuação, por forma a auxiliar o Gabinete de Classificação na classificação do impacto. O último impacto em cada alvo não deve ser coberto.

6.9.9 Dirigente de Alvos – Alvos de Papel – 25 M

Deve ser nomeado um Oficial de Alvos para cada secção ou para cada (5) cinco a (10) a dez grupos de alvos. O número destes Oficiais de Alvos deve corresponder ao número de Juízes-Árbitros. O Oficial de Alvos deve:

- Ser responsável pelo grupo de alvos que lhe foi atribuído;

- Chamar a atenção de um Membro do Júri para todos os impactos de valor duvidoso e, depois de tomada uma decisão, assinalar o local e a pontuação dos impactos;

- Assegurar que os alvos sejam rápida, exacta e eficientemente classificados, marcados, calepinados e/ou mudados, em conformidade com as Regras;

- Ajudar a resolver situações duvidosas de acordo com as Regras da ISSF e em coordenação com o Juiz-Árbitro e o Júri.

6.9.10 Segundo Registador – Alvos de Papel – 25 M

Todas as entradas de todas as competições a 25 M são pontuadas oficialmente na Carreira de Tiro. O segundo registador está na linha de alvos. Deve registar as pontuações nas minutas tal como são anunciadas pelo Oficial de Alvos. Se houver alguma diferença entre as anotações feitas pelo Registador e pelo Segundo Registador, que não possam ser esclarecidas, é válida a marcação feita pelo Segundo Registador.

6.9.11 Marcador

Quanto a marcação da pontuação do alvo estiver completa, o Marcador deverá, conforme o determinado, calepinar os impactos no alvo, as folhas de controlo e os contra-alvos, ou trocar os alvos ou as folhas de controlo.

6.10 Oficial de Alvos – Alvos Electrónicos

6.10.1 Oficial de Alvos Electrónicos

- Os Oficiais de Alvos Electrónicos, são responsáveis pela operação e manutenção de todo o equipamento dos Alvos Electrónicos;
- Os Oficiais de Alvos Electrónicos pode aconselhar os Juízes-Árbitros e os Membros do Júri a tomar quaisquer decisões relativas à aplicação das Regras da ISSF; e
- Os Oficiais de Alvos Electrónicos são normalmente designados pelo Director de Resultados Oficiais, ou devem ser pessoas com formação específica para operar os Alvos Electrónicos e o funcionamento dos sistemas de gestão electrónica da competição.

6.10.2 Oficiais de Alvos

- Os Oficiais de Alvos são nomeados pela Comissão Organizadora para auxiliar na operação e manutenção dos Alvos Electrónicos.
- Antes de cada entrada ou prova, devem assegurar que não existem furos de impactos na superfície branca do alvo e de que quaisquer outras marcas de impactos nas molduras estão claramente indicadas.
- Durante a competição, os Oficiais de Alvos calepinam os contra-alvos e os cartões de controlo e substituem as folhas de controlo; e
- **Os contra-alvos, os cartões de controlo e as folhas de controlo** não devem ser calepinados ou trocados, enquanto o cálculo da pontuação não estiver completo.

6.10.3 Deveres dos Membros do Júri – Alvos Electrónicos

6.10.3.1 O(s) Membro(s) do Júri de Classificação devem de estar presentes na Carreira de Tiro para supervisionar as operações e assistir à resolução de quaisquer problemas relacionados com a classificação. Os Membros do Júri de Competição devem colaborar nos casos em que precisam de ser tomadas medidas ou decisões e estão disponíveis não mais que dois nos Membros do Júri de Classificação.

6.10.3.2 Antes do início de cada Entrada, um Membro do Júri deve inspeccionar os Alvos Electrónicos para confirmar o seguinte:

- Não há impactos na zona branca da face do alvo;
- Qualquer marca na armação está devidamente marcada;
- Os contra-alvos não têm qualquer impacto; e
- Os cartões de controlo não têm impactos fora da zona central coberta pela folha de controlo.

6.10.4 **Tiro nos Alvos Electrónicos**

- É essencial que os atletas se familiarizem durante os treinos com o uso dos botões de controlo que se destinam a alterar a apresentação do alvo no monitor (ZOOM) e a mudar do alvo de Ensaio (SIGHTING) para o de Competição (MATCH).
- Nas provas de 10M, 25M e 50M a mudança dos alvos de ensaio (SIGHTING) para os de competição (MATCH) é efectuada pelo pessoal da Carreira de Tiro, excepto nas competições de Carabina em 3 posições a 50M, em que a mudança de Competição para Ensaio e de novo para Competição, é da responsabilidade do atleta. Se algum atleta tiver dúvidas, deverá pedir a intervenção do Juiz-Árbitro.
- Não é permitido **ocultar o monitor ou parte dele**. A totalidade do monitor deve estar visível tanto para o Júri como para o Pessoal da Carreira.
- Os atletas e os Oficiais da Carreira **não podem tocar no painel de controlo** nem nas fitas da impressora antes do fim da Entrada ou da Competição, excepto quando autorizados pelo Júri.
- Os atletas terão que assinar as fitas da impressora (perto do resultado total) antes de abandonarem a carreira, para identificar o seu resultado.

- Quando um atleta não assinar a fita da impressora, um Membro do Júri ou um Juiz-Árbitro deverá fazê-lo, para permitir que a fita da impressora seja enviada para o Gabinete de Classificação.

6.10.5 Reclamação durante o Ensaio

Se um atleta, durante o tempo de ensaio, reclamar sobre a correcção do registo ou do valor dos impactos no alvo, o Júri pode sugerir a mudança de posto de tiro.

- O atleta terá direito ao devido tempo extra.
- O Júri examinará, o mais rapidamente possível, o(s) tiro(s) de ensaio no posto de tiro original, aplicando os **Procedimentos para exame de Alvos Electrónicos**.
- Se, após efectuar o exame do(s) tiro(s) de ensaio, o Júri confirmar que o posto de tiro original assinala correctamente os resultados, o atleta será penalizado com a **dedução** de dois (2) pontos na pontuação do impacto de valor mais baixo da primeira série de competição.

6.10.6 Falha da banda de papel ou de borracha

Se o Júri decidir que o problema que motivou a reclamação de um atleta, resultou de falha no avanço da banda de papel ou de borracha:

- O atleta deve de ser transferido para um posto de reserva;
- Ser-lhe-á permitido fazer um número ilimitado de tiros de ensaio dentro do tempo que falta para terminar a competição, acrescido do tempo adicional que lhe seja concedido;
- O atleta repetirá o número de tiros de competição determinado pelo Júri acrescido do número de tiros necessário para completar a prova;
- Concluída a prova, o Júri de Classificação decidirá quais os impactos que contarão de cada alvo.
- O atleta será creditado pelo valor de todos os impactos exibidos correctamente no monitor do primeiro alvo, acrescido do resultado de todos os disparados no segundo alvo que sejam necessários para completar o programa de tiro.

6.13.6 Protesto sobre o valor de um impacto

Se o atleta discordar do valor do impacto registado de acordo com a regra 6.16.6.2:

- Depois da série, os Técnicos ou os Juízes-Árbitros deverão produzir registos (LOG-Print) detalhados das impressoras de todas as linhas de tiro onde houve protestos e também das linhas adjacentes, antes de os equipamentos serem preparados para a próxima entrada.

- Depois de completada a série, o **Procedimento de Exame de Alvos Electrónicos** será aplicado.

- Qualquer impacto não indicado será marcado pelo Júri de Classificação.

- Se o Júri de Classificação determinar que o registo do impacto estava correcto, será aplicada uma penalização de dois (2) pontos (regra 6.16.6.2).

6.10.8 Procedimento de Exame dos Alvos Electrónicos a seguir a protestos sobre pontuações e a reclamações

Se houve um protesto sobre a pontuação, reclamação ou ausência de indicação do tiro, um Membro do Júri reúne os seguintes itens (deve ser anotado, em cada um, o número do posto de tiro, a orientação do cartão de controlo, da folha de controlo e do alvo, a entrada e a série, e a hora de recolha):

A folha de controlo (25 / 50 M). Se a localização de algum impacto for fora da área da folha de controlo, a relação geométrica entre o impacto na folha de controlo e o cartão de controlo deve ser determinada antes da remoção da folha de controlo;

- O Cartão de Controlo (25 M/ 50 M/ 300 M);
- O Contra-alvo (25 M);
- A fita preta de papel (10 M);
- A banda de borracha (50 M);
- O Relatório de Incidentes da Carreira;
- A impressão do LOG;
- Os dados do registo do computador do Alvo Electrónico (se necessário).

6.10.8.1 Um Membro do Júri deve examinar a face do Alvo Electrónico e a armação, e registar a localização de qualquer tiro fora da área preta.

6.10.8.2 O comando CLEAR LOG não pode ser accionado sem a permissão do Júri de Classificação.

6.10.8.3 O número de impactos deve ser contado e a sua localização levada em conta.

6.10.8.4 Os Membros do Júri devem examinar esses itens e fazer uma avaliação individualizada, antes da tomada de decisão formal pelo Júri.

6.10.8.5 Um Membro do Júri deve supervisionar qualquer intervenção manual no controlo de resultados computorizados (i.e. introdução de penalidades, correcções de resultados após avarias, etc.).

6.10.9 Falha dos Alvos Electrónicos

Estas regras aplicam-se a falhas de registo nos Alvos Electrónicos de 10m, 50m e 300m. Para as falhas nos Alvos Electrónicos de 25m, ver RT Pistola, Regra 8.10.

6.10.9.1 Falha em todos os alvos da Carreira de Tiro

A hora da avaria e o tempo de tiro decorrido deve ser registado pelo Director de Tiro e pelo Júri;

- Todos os tiros de competição que os atletas tiverem disparado são contados e registados. No caso de faltar a energia eléctrica na Carreira de Tiro será necessário esperar que ela seja restabelecida para ser possível saber, não necessariamente no monitor do posto de tiro, o número de tiros registados pelo alvo; e

- Depois de ter sido reparada a avaria e de toda a Carreira de Tiro estar operacional, acrescentar-se-á um período de **5 minutos adicionais** ao tempo de competição. A hora de recomeço será anunciada através de sistema de difusão sonora com a antecedência de pelo menos 5 minutos. Deve permitir-se que os atletas reocupem os seus postos cinco (5) minutos antes de recomeçar o tempo de tiro. É permitido um número ilimitado de tiros de ensaio durante o tempo que falta para terminar a competição mas só até serem retomados os tiros de competição.

6.10.9.2 Falha num único alvo

- Se o Alvo Electrónico não puder ser reparado em 5 minutos, o atleta será deslocado para um posto de tiro de reserva

- Quando este estiver em posição de tiro, será concedido um período adicional de 5 minutos ao tempo de competição em falta; e

- Serão ainda permitidos tiros de ensaio ilimitados, antes de começar os tiros de competição em falta.

6.10.9.3 Falha no registo ou exposição no monitor de um tiro no sistema de Alvos Electrónicos

O atleta deve informar imediatamente o Juiz-Árbitro mais próximo da existência de falha no registo. O Juiz-Árbitro anotará por escrito a hora do protesto. Um ou mais Membros do Júri devem dirigir-se ao posto de tiro. Será ordenado ao atleta que efectue um disparo adicional para o seu alvo.

a) Se o valor e a localização deste tiro forem registados e expostos no monitor:

- Ordenar-se-á ao atleta que continue a prova.
- O valor e a localização deste tiro **adicional** serão registados. A hora do disparo deste mesmo tiro e respectivo número de ordem (incluindo o tiro em falta), o seu valor e localização bem como o número do posto de tiro devem ser comunicados ao Júri, por escrito, e anotados no Registo da Carreira e no Relatório de Incidentes da Carreira.
- Terminada esta entrada da competição, o **Procedimento de exame de Alvos Electrónicos** será aplicado. De posse destas informações e sabendo a hora e localização do tiro adicional, o Júri de Classificação determinará quais os impactos, incluindo o do tiro adicional, que foram registados pelo computador.
- Se todos os impactos estiverem registados correctamente, contam-se para a competição o tiro protestado bem como o tiro seguinte (feito como tiro "adicional"), mas o último (já fora da competição) será anulado.
- Se o impacto em causa não for localizado aplicando o **Procedimento de exame de Alvos Electrónicos**, nem em qualquer outro lado, contam para o resultado todos os tiros correctamente registados incluindo o tiro dado como adicional e o último tiro disparado.
- Se o impacto em causa não for localizado na memória do computador mas encontrado em qualquer outro lugar, o Júri de Classificação determinará a respectiva validade e o valor de pontuação; e

6.10.9.4 Se o tiro adicional executado de acordo com as instruções não for registado nem mostrado e o Alvo Electrónico não puder ser reparado dentro de cinco (5) minutos:

- O atleta deverá ser mudado para um posto de reserva;

- Quando estiver pronto para disparar, o tempo que falta para terminar a competição será acrescido de **tempo adicional de cinco (5) minutos** e ser-lhe-ão permitidos tiro de ensaio em numero ilimitado.

- **Nas competições de 10M e 50M em Carabina e Pistola** o atleta deverá repetir os dois (2) tiros de competição que não foram registados nem expostos no alvo usado anteriormente;

6.10.9.5 Nas competições de 10M com Alvo Móvel o atleta deverá preparar-se de novo em 2 minutos, após o que ser-lhe-ão concedidos 2 tiros de ensaio de acordo com a Regra 10.7.3.9. Deverá então repetir os dois (2) tiros de competição que não foram registados nem expostos no alvo usado anteriormente.
Para o resultado contam os tiros registados no monitor do primeiro alvo mais os de competição executados para o segundo. Anular-se-ão os dois tiros adicionais se, mais tarde, forem encontrados no registo do computador do primeiro alvo.

6.11 PROCEDIMENTOS DE COMPETIÇÃO (ver regra 6.17 Procedimentos para Finais Olímpicas)

6.11.1 Regras para competições de Carabina e Pistola a 10m e 50m

6.11.1.1 Tempo de Preparação e Ensaio

Antes do início do tempo de competição, deve ser dado aos Atletas 15 minutos para a sua preparação final, podendo disparar um número ilimitado de **tiros de ensaio**.

- Os alvos de ensaio devem estar visíveis pelo menos 15 minutos antes do tempo de preparação e ensaio começar;

- Os atletas não podem colocar suas armas e equipamentos nos seus postos de tiro até o Director de Prova chamar os atletas ao Posto de Tiro;

- O Director de Prova deve chamar os atletas para o posto de tiro pelo menos 15 minutos antes do início do tempo de preparação e ensaio;

- Se houver mais de uma entrada, deve estar previsto para cada uma delas o tempo necessário para os atletas transportarem o seu equipamento para o posto de tiro;
- Após o Director de Prova chamar os atletas para os Postos de Tiro, estes estão autorizados, antes do Tempo de Preparação e Ensaio começar, a mexer nas suas armas, fazer tiro em seco ou realizar exercícios de pontaria no seu posto de tiro;

- Os controlos pré-competição, realizados pelo Júri e pelos Juízes-Árbitros, devem estar concluídos antes do Tempo de Preparação e Ensaio começar;

- O Tempo de Preparação e Ensaio começa com o comando de **" TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO... COMEÇAR"**

  Nenhum tiro pode ser disparado antes do comando "**COMEÇAR**";

- Um atleta que dispare um tiro ou tiros antes do início do tempo de preparação e ensaio, deve ser desqualificado se a segurança estiver em causa. Se a segurança não estiver em causa, o seu primeiro tiro de competição deve ser registado como um zero (0); e

- O Tempo de Preparação e Ensaio deve ser programado para terminar na hora prevista para o início da competição.

6.11.1.2 "COMEÇO" da competição

- No final do tempo de Preparação e Ensaio, o Director de Prova deverá ordenar "... **ALTO, FIM DE TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO**." Deve haver então uma breve pausa, de cerca de 30 segundos, para o

- Oficial de Alvos conseguir redefinir a programação dos alvos para **COMPETIÇÃO** ou registo de Tiros de Competição.

- Quando todos os alvos estiverem reajustados para **COMPETIÇÃO** ou para o registo de Tiros de Competição, o Director de Prova irá comandar "**PARA COMPETIÇÃO... COMEÇAR**." Considera-se como início da competição o momento em que o Director de Prova der o comando de "**COMEÇAR**".

- Cada tiro disparado após o início da competição deve ser registado como um tiro de **COMPETIÇÃO**, sendo, no entanto, permitidos disparos em seco;

- Após o início da COMPETIÇÃO, não são permitidos tiros de ensaio, excepto nas de mudanças de posição de tiro nas competições de Carabina a 50m em 3 posições (ver Regra 7.7.3), ou quando tal for permitido pelo Júri, de acordo com o presente Regulamento;

- Qualquer tiro de ensaio adicional, realizado em violação do presente regra, deve ser pontuado como um Zero (0) na competição;

- O Director de Prova tem de informar os atletas pelo altifalante, do tempo restante para o final da competição, aos dez (10) minutos e aos cinco (5) minutos, antes do fim do tempo de competição;

- Os tiros que não forem disparados durante o tempo de competição, devem ser pontuados como Zero (0) sobre o último (s) alvo (s) de competição, a menos que o Director de Prova ou um Membro do Júri tenha autorizado tempo extra; e

- Se, durante a competição de tiro sobre Alvos Electrónicos a 10m, o Júri se dirigir a um atleta para mudar a sua posição dentro do seu posto de tiro, o atleta terá direito a tiros de ensaio adicionais e a dois minutos de tempo adicional para concluir os tiros de Competição.

6.11.1.3 Comando de "ALTO"

A competição deve parar ao comando "**ALTO**" ou ao sinal apropriado.

- Se um tiro (s) for disparado após o comando ou sinal de "**ALTO**", esse tiro (s) deve ser contado como um zero (0), e

- Se o tiro (s) não poder ser identificado, o melhor impacto (s) desse alvo deve ser deduzido da pontuação e classificado como zero(0).

6.11.2 Regras específicas para competições com armas de ar comprimido a 10m

6.11.2.1 Se um atleta libertar a carga propulsora antes de se iniciar o Tempo de Preparação e Ensaio, deve receber uma **ADVERTÊNCIA** para a primeira violação e a **DEDUÇÃO** de dois (2) pontos, no valor do tiro mais baixo da primeira série de prova, pelas segundo e subsequentes violações.

6.11.2.2 Qualquer libertação da carga propulsora, depois de começar a COMPETIÇÃO, sem que exista um impacto no alvo, será pontuado como uma falha / Zero (0). Os disparos em seco, sem libertação da carga propulsora são permitidos, excepto durante o decorrer das Finais.

6.11.2.3 Se um atleta desejar mudar, ou encher, um seu cilindro de gás ou ar, deve abandonar o posto de tiro para proceder a esta operação, depois de obter autorização de um Juiz-árbitro. Não é concedido nenhum tempo adicional para encher ou trocar um cilindro de gás ou ar durante a competição.

6.11.2.4 A arma só pode ser carregada com um (1) chumbo. Quando uma arma é carregada acidentalmente com mais de um (1) chumbo:

- Se o atleta se aperceber da situação, deve levantar a mão que não empunha a arma, para indicar ao Juiz-Árbitro que tem um problema. A desmuniciação da arma deve ser supervisionada por um Juiz-Árbitro, não sendo atribuída qualquer penalização ao atleta. Não é concedido ao atleta tempo extra para este procedimento; ou

- Se o atleta não se aperceber da situação e disparar dois chumbos ao mesmo tempo, deve informar um Juiz-Árbitro que há dois (2) impactos no alvo, sendo então contabilizada a pontuação do impacto de maior valor e o segundo impacto anulado. Se houver apenas um (1) tiro que tenha acertado no alvo, este será o contabilizado.

6.11.3 Manuseamento dos Alvos de Papel para Carabina e Pistola de Ar Comprimido a 10M

- A mudança de alvos é feita pelos próprios atletas sob a supervisão dos Juízes-Árbitros.

- O atleta é responsável por executar o tiro para o alvo correcto.

- Imediatamente depois de **cada série** de dez (10) tiros o atleta deve colocar os dez (10) alvos num lugar adequado ao Registador, que os colocará dentro de um contentor seguro que será recolhido por pessoal autorizado, que o levará para o Gabinete de Classificação.

6.11.4 Manuseamento dos Alvos de Papel para Pistola e Carabina a 50 M

- No caso de serem usados sistemas de transporte ou mudança de alvos, automáticos, a mudança dos alvos tanto pode ser controlada pelo atleta como pelo Registador.

- Em qualquer dos casos, o atleta é responsável por executar o tiro para o alvo correcto; e

- Se o atleta considerar que a marcação ou a mudança de alvos está a ser demasiado lenta, pode chamar à atenção do Juiz-Árbitro. Se o Juiz-Árbitro ou o Júri estiverem de acordo com aquela reclamação, devem tomar-se as providências necessárias para corrigir a anomalia. Se o atleta ou o dirigente da equipa considerarem que a situação não foi corrigida, podem apresentar um protesto ao Júri. Este poderá conceder um tempo adicional até 10 minutos. As reclamações não podem ser apresentadas nos últimos 30 minutos da competição, excepto em circunstâncias excepcionais.

6.11.5 Interrupções em provas com alvos de papel – 10m, 50 m e 300 m

6.11.5.1 Se o atleta for obrigado a interromper o tiro **por tempo superior a três (3) minutos,** por motivos que não lhe possam ser imputados, não sendo a interrupção causada por mau funcionamento da sua arma ou munições, tem direito a pedir tempo adicional equivalente ao da interrupção ou ao tempo que faltava, aquando da interrupção, acrescido de um (1) minuto, se a interrupção se der nos últimos minutos da competição.

6.11.5.2 Se um atleta for interrompido por **mais de cinco (5) minutos,** por motivos que não lhe possam ser imputados, não sendo a interrupção causada por mau funcionamento da sua arma ou munições, **ou tiver que mudar para outro posto de tiro,** tem direito a efectuar tiros de ensaio em número ilimitado num único alvo quando for iniciada a contagem do tempo em falta, incluindo qualquer tempo adicional que lhe tenha sido concedido, acrescido de um período extra de 5 minutos.

- Se o sistema de alvos for automático e não houver possibilidade de incluir um novo alvo de ensaio para o efeito, os tiros de ensaio devem ser efectuados no próximo alvo de competição ainda não usado. Para o alvo de competição seguinte serão disparados dois (2) tiros de

prova, de acordo com as instruções dadas pelo Juiz-Árbitro ou pelos Membros do Júri.

- Os Juízes-Árbitros ou os Membros do Júri tomarão medidas para seja descrita no Relatório de Incidentes da Carreira, uma completa explanação do ocorrido.

- Qualquer **tempo adicional** concedido pelo Júri ou pelos Juízes-Árbitros deve ficar documentado, com a menção dos motivos, no Relatório de Incidentes da Carreira.

6.11.6 Infracções e Regras Disciplinares

6.11.6.1 O atleta que tenha começado uma prova com uma **arma ou equipamento ilegal** é penalizado com a dedução de dois (2) pontos no tiro de valor mais baixo na primeira série de competição. Não lhe será permitido continuar a prova até a arma ou o equipamento ter sido aprovado pela Secção de Controlo de Equipamento. Só poderá recomeçar a prova quando o Júri determinar. Não lhe serão concedidos tiros de ensaio nem tempo adicionais.

6.11.6.2 Se houver alguma dúvida sobre qualquer alteração, a arma ou equipamento devem voltar à Secção de Controlo de Equipamento para serem reinspeccionados.

6.11.6.3 Se um **atleta chegar atrasado** à competição, pode participar, mas não lhe será concedido tempo adicional. Se o atleta chegar depois do Tempo de Preparação e Ensaio, não lhe será concedido qualquer tempo adicional de Ensaio. Se o atleta provar que o atraso se deveu a circunstâncias alheias ao seu controlo, o Júri deve conceder-lhe tempo adicional, incluindo Tempo de Preparação e Ensaio, desde que tal não provoque o atraso do início da Final ou altere o programa geral da competição. Neste caso o Júri determinará quando e em que posto de tiro o atleta atrasado pode iniciar a sua participação.

6.11.7 Tiros Irregulares em Competições de 10 M, 50 M e 300 M

6.11.7.1 Excesso de tiros na competição ou na posição

Se o atleta disparar mais tiros numa competição ou numa posição do que os previstos no programa, o (s) tiro (s) em excesso será (ão) anulado (s) no (s) último (s) alvo (s) de competição. No caso de não ser possível identificá-lo (s) anular-se-á (ão) o (s) de valor mais alto. O atleta será também penalizado com dois (2) pontos por cada tiro a mais, que serão deduzidos no (s) de valor mais baixo da primeira série.

6.11.7.2 Excesso de tiros em alvos de papel

- O atleta que disparar **mais tiros** no seu alvo de competição do que os previstos no programa, não deverá ser penalizado nas duas (2) primeiras ocorrências;

- A terceira ocorrência e todas as outras que se lhe sucederem serão penalizadas com dois (2) pontos cada uma;

- A dedução de dois (2) pontos por ocorrência, deverá ser efectuada na série em que a ocorrência se der. O atleta deve compensar, nos alvos restantes, o número de tiros dados em excesso nos alvos anteriores, por forma a que não seja ultrapassado o número total de tiros da competição.

- Nessas situações, o processo de classificação requer que o(s) valor(es) do(s) impactos (s) em excesso seja(m) transferido(s) para o(s) alvo(s) com menos impacto(s) do que o(s) que deveria (m) ter, por forma a que cada um seja completado com o número de tiros previstos no programa e nas Regras.

- Se for impossível, através das notas do Registador, definir claramente o(s) valor(es) do(s) tiro(s) a transferir, a transferência incidirá sobre o(s) de valor mais baixo que passará(ão) a figurar no(s) alvo(s) seguinte(s) ou sobre o(s) de valor mais alto que passará(ão) a figurar no(s) alvo(s) anterior(es), por forma a que, em situações de retro contagem, o atleta não seja beneficiado.

- Todas as competições de Carabina em três posições são consideradas como uma (1) única competição.

6.11.8 Tiros Cruzados

6.11.8.1 Os tiros de competição cruzados classificam-se com zero.

6.11.8.2 O atleta que **atingir o alvo de ensaio de outro concorrente com um tiro de ensaio** não será penalizado.

6.11.8.3 O atleta que **atingir o alvo de competição de outro concorrente com um tiro de ensaio** será penalizado com a dedução de dois (2) pontos na primeira série.

6.11.8.4 Se for possível **confirmar** que no alvo de um atleta há um **tiro cruzado** e não se conseguir determinar qual é, deverá creditar-se-lhe o impacto de valor mais alto.

6.11.8.5 Se houver mais impactos no alvo de competição do que os previstos no programa e for **impossível confirmar** que resultaram de disparos

efectuados por outro concorrente, anular-se-á (ão) o (s) de valor mais elevado.

6.11.8.6 O atleta que pretender que lhe **não seja atribuído** um impacto existente no seu alvo de competição deverá informar imediatamente o Juiz-Árbitro.

6.11.8.7 Se o Juiz-Árbitro confirmar que o atleta não disparou o tiro em causa deve fazer a anotação no Relatório de Incidentes da Carreira e no Registo da Carreira e o tiro será anulado.

6.11.8.8 Se o Juiz-Árbitro não puder confirmar, para além de qualquer dúvida razoável, que o tiro em questão não foi disparado pelo atleta, este ser-lhe-á creditado e registado.

6.11.8.9 Para justificar a anulação de um impacto, devem considerar-se os seguintes motivos:

- O Registador, baseando-se na sua observação do atleta e do alvo, pode confirmar que ele não efectuou o disparo.

- Um atleta ou o respectivo Registador, nos dois ou três postos de tiro vizinhos anunciam, mais ou menos nesse momento, a falta de um impacto; e

- Quando forem utilizados **Alvos Electrónicos a 300 m** os tiros cruzados não devem ser atribuídos ao alvo atingido mas o centro de controlo deve ser informado. Ao atleta em cujo alvo não foi recebido o impacto esperado, será atribuído um zero e anotado que fez um tiro cruzado.

6.11.9 Perturbações

Se um atleta considerar que foi perturbado durante a execução de um tiro, deve manter a arma apontada para linha de alvos e informar, de imediato, o Juiz-Árbitro ou o Membro do Júri. Não pode perturbar os outros atletas. Se a reclamação for considerada justificada, o(s) tiro(s) deve(m) ser anulado(s) e repetido(s). Se a reclamação não for considerada justificada o tiro é creditado ao atleta e ele pode continuar a prova. Não há lugar a qualquer penalidade.

6.11.10 Regulamento Especial de Competição

- Não é permitido colocar qualquer substância no chão do posto de tiro para ganhar qualquer vantagem ou limpar o posto de tiro sem permissão.

- Não é permitido colocar fitas ou marcadores não removíveis ou desenhar linhas com um marcador de forma permanente no chão.

- Ninguém pode alterar ou modificar qualquer estrutura de Carreira de Tiro ou equipamento (por exemplo, tamanho da bancada, cortar tapetes, adicionar caixas de armas ou outras caixas à bancada, etc.)

-

- É proibido fumar na Carreira de Tiro em todas as áreas utilizadas por atletas e dirigentes, bem como nas áreas destinadas aos espectadores.

- É proibido o uso de telemóveis, walkie-talkies, pagers ou dispositivos similares, por atletas, treinadores e oficiais da equipa, durante a permanência na área de competição. Todos os telefones móveis ou similares devem ser desligados ou colocados em modo de silêncio.

- É proibido o uso de Flash durante as competições.

- Devem ser publicados Avisos para informar os espectadores que os telefones móveis devem ser colocados no modo de silêncio, que não é permitido fumar e que a fotografia com recurso a flash é proibida até as competições estarem concluídas.

6.12 REGRAS DE CONDUTA PARA ATLETAS E DIRIGENTES

6.12.1 Não é permitido fazer qualquer tipo de acção ou de propaganda, política, religiosa ou racial, durante os Campeonatos/Competições da ISSF.

6.12.2 Cada equipa deverá ter um Chefe de Equipa que é responsável pela manutenção da disciplina no seio da sua equipa. O Chefe de Equipa pode ser um dos atletas. O Chefe de Equipa deve colaborar permanentemente com os Juízes no plano da segurança, no eficiente desenrolar da competição e no desportivismo.

6.10.3 **O Chefe de Equipa é responsável por**:

- Completar as inscrições com informações exactas e entregá-las aos respectivos oficiais dentro do tempo limite indicado;

- Estar familiarizado com o programa;

- Ter os membros da equipa prontos a iniciar a prova nos respectivos postos de tiro, dentro do horário programado e com o equipamento aprovado;

- Conferir os resultados e redigir protestos, se necessário;

- Verificar os boletins preliminares e oficiais, os resultados e as comunicações;

- Receber pedidos e **informações oficiais** e transmiti-los aos membros das suas equipas; e

- Representar a Equipa em todas as actividades oficiais.

6.12.4 O atleta é responsável por:

- Apresentar-se no respectivo posto de tiro, pronto a atirar, dentro do horário previsto e com o equipamento aprovado;

- Ocupar o seu posto de tiro e a sua posição de tiro, sem perturbar os atletas adjacentes; e

- Comportar-se de modo a que não perturbe ou afecte negativamente o desempenho de outros atletas. Um atleta, cujo comportamento ou acções, na opinião do Júri, perturbe outros atletas, pode receber uma advertência, penalização ou desclassificação, em conformidade com as circunstâncias.

6.12.5 Instruções durante a competição

6.12.5.1 Nas Eliminatórias, Qualificações ou Finais das competições de Pistola e de Carabina, é proibido qualquer tipo de instrução, enquanto o atleta estiver no posto de tiro. Enquanto estiver no posto de tiro o atleta só pode falar com os Membros do Júri e com os Juízes-Árbitros. É permitido dar instruções durante o treino, desde que não se perturbe os outros atletas.

6.12.5.2 Nas provas com espingardas (armas de caça) é permitido transmitir instruções não verbais.

6.12.5.3 Se um **atleta desejar falar** com qualquer outra pessoa, deve descarregar a arma e deixá-la em condições de segurança na linha de tiro com a culatra aberta e uma bandeira de segurança inserida. Um atleta só pode deixar a linha de tiro após avisar um Juiz-Árbitro e sem perturbar os outros atletas.

6.12.5.4 Se um treinador ou um oficial da equipa pretender falar com um atleta da sua equipa que estiver na linha de tiro, não pode entrar em contacto directo com o atleta ou falar com o mesmo enquanto este estiver na linha de tiro. Para o efeito, deve solicitar autorização de um Juiz-Árbitro, que chamará o atleta para fora da linha de tiro.

6.12.5.5 Se um dirigente ou treinador da equipa ou atleta violar as regras sobre instruções, deverá receber um aviso pela primeira violação das regras. Pelas violações subsequentes, devem ser deduzidos dois (2) pontos na pontuação do atleta, e o dirigente ou treinador da equipa deve abandonar as imediações da linha de tiro.

6.12.6 Penalidades por violação das regras:

6.12.6.1 No caso de violação das Regras ou das instruções dos Juízes-Árbitros ou do Júri poderão ser impostas, por um Membro do Júri ou pelo Júri, as seguintes penalidades:

- **ADVERTÊNCIA**.A advertência ao atleta deve ser feita de molde a que ele não tenha dúvidas de que se trata de uma **ADVERTÊNCIA** oficial e deve mostrar-se o cartão amarelo. No entanto, a aplicação de outras penalidades não depende da aplicação prévia de uma advertência. A advertência deve ser registada no Relatório de Incidentes da Carreira e anotado no Registo da Carreira. A advertência pode ser aplicada por um único Membro do Júri.

- **DEDUÇÃO.** A dedução de pontos na pontuação, é decidida por um mínimo de dois (2) Membros do Júri, mostrando o cartão verde com a palavra "**DEDUÇÃO**". Deve ser anotada no Relatório de Incidentes da Carreira, na fita da impressora e no Registo da Carreira.

- **DESQUALIFICAÇÃO.** A desqualificação de um atleta é decidida pelo Júri mostrando um cartão encarnado com a palavra "**DESQUALIFICAÇÃO**". Um atleta pode ser desqualificado por não passar no controlo pós-competição depois do resultado desse controlo ser confirmado por um Membro do Juri (6.7.9.3)

A desqualificação por qualquer outra razão só pode ser aplicada por decisão maioritária do Júri.

- No caso de desqualificação nas Finais o atleta ficará em último lugar da Final e pode manter o resultado da qualificação.

- As penalidades devem ser aplicadas com uma explicação verbal e a apresentação do respectivo cartão amarelo, verde ou vermelho A medida dos cartões deve ser aproximadamente de 70mm x 100 mm.

6.12.7 As Infracções devem de ser graduadas pelo Júri

- No caso de **violação visível** das Regras deverá, na primeira ocorrência, fazer-se uma **ADVERTÊNCIA** oficial para que o atleta possa corrigir a falta. Sempre que possível, a **ADVERTÊNCIA** será feita durante o treino ou no Tempo de Preparação e Ensaio. Se o atleta não corrigir a falta em conformidade com as instruções do Júri, serão deduzidos dois (2) pontos na sua pontuação. Se, ainda assim, a falta não for corrigida, a atleta deve ser desqualificado.

- No caso de **violação encoberta** das Regras, o atleta deve ser desqualificado quando a falta for ocultada deliberadamente.

- Se um atleta, quando lhe for pedida uma explicação para um incidente, prestar, conscientemente, falsas informações, será penalizado com dois (2) pontos ou, em casos graves, desqualificado; e

- O Júri considerar que um atleta manuseou a arma ou violou uma regra de segurança, de forma perigosa, desqualificará o atleta.

6.12.8 **Abuso físico de um Oficial de Equipa.**

Um atleta ou oficial de equipa que efectuar o contacto físico com um membro do Júri, Árbitro, ou outro oficial na competição, ou outro atleta, segurar, empurrar, bater, ou usar outros meios similares, podem ser excluídos de participar no campeonato. Qualquer acto de violência física deve ser comunicado ao Presidente do Júri responsável pela supervisão dessa área de actividade. Uma ou mais testemunhas das evidências físicas devem confirmar o ato de alegado abuso. O Júri deve, então, decidir se o atleta ou a equipa oficial devem ser excluídos do Campeonato. Da decisão da exclusão cabe recurso para o Júri de Apelo (6.16.7). Se o Júri ou Júri de Apelo concluiu que o ato de abuso foi de natureza tão grave que novas sanções podem ocorrer, eles podem, além de excluir o atleta ou a equipa oficial do campeonato, remeter o caso ao Comité de Ética da ISSF (3.12.3.5, Anexo "CE") para uma análise mais aprofundada.

6.13 **AVARIAS**

6.13.1 Uma avaria ocorre quando uma arma falha o disparo do projéctil após o gatilho ser accionado.

6.13.2 Avarias podem ser **ADMISSIVEIS ou NÃO ADMISSIVEIS**

AS AVARIAS ADMISSIVEIS são:

- Uma munição que não percutiu;
- Uma bala ou chumbo que ficou alojado no cano da arma, ou
- Uma arma que falha o disparo ou o seu funcionamento, tendo sido accionado o gatilho.

AVARIAS NÃO ADMISSIVEIS são:

- O atleta abriu a culatra ou corrediça da sua arma;
- A segurança da arma estava activada;
- O atleta não carregou correctamente a sua arma;
- O atleta não puxou o gatilho; ou

- O mau funcionamento é devido a qualquer causa que pudesse ter sido corrigida facilmente pelo atleta.

6.13.3 Se um atleta tiver um **mau funcionamento da arma ou da munição**, pode corrigir/reparar a avaria e continuar a atirar ou, se a avaria for de um mau funcionamento ADMISSÍVEL de uma Pistola, o atleta pode repará-la ou continuar o disparo com outra Pistola que tenha sido aprovada pelo Controlo de Equipamento, desde que o Júri autorize essa mudança.
Se uma Carabina se avariar e não poder ser facilmente reparada, o atleta pode substituir a Carabina deficiente por uma outra que tenha sido aprovada pelo Controlo de Equipamento, desde que o Júri autorize essa mudança.

6.13.4 Não haverá tempo competição extra para reparar ou substituir uma arma depois de qualquer avaria, nas Eliminatórias e Qualificações de Pistola e Carabina a 10m, 50m e 300m, podendo no entanto o Júri permitir que um

atleta possa disparar tiros de ensaio adicionais depois de reparar a arma se a avaria for considerada ADMISSÍVEL.

6.13.5 As normas específicas relativas a avarias em competições de Pistola a 25m estão definidas na Regra 8.9.3.

6.13.6 As normas específicas relativas as avarias em Finais estão definidas nas Regras 6.17.2, 6.17.3, 6.17.4 e 6.17.5

6.13.7 Os Juízes-Árbitros ou Membros do Júri devem assegurar que as avarias são documentadas nos Relatórios de Incidentes da Carreira e no Registo da Carreira.

6.14 PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS COMPETIÇÕES

6.14.1 O Gabinete de Classificação deve publicar as listas provisórias de resultados no Quadro Principal, o mais rapidamente possível depois de terminadas as entradas, as partes ou finalizada cada competição.

6.14.2 Os resultados finais devem ser publicados no Quadro principal após se ter esgotado o tempo para protestos.

6.14.3 As Listas de Resultados Oficiais de cada Campeonato, devem conter o seguinte:

- Uma lista de conteúdos;
- Uma página de certificação de resultados assinada pelo Delegado(s) Técnico(s) e por todos os Presidentes dos Júris;
- Uma lista dos Oficiais da Competição;
- Uma lista de inscrições por Nações e disciplinas;

- O Horário de Competição;
- Uma lista de Medalhados, por nome;
- Uma lista de medalhas por Nações, ordenada por número de medalhas;
- Uma lista de novos recordes e de recordes igualados; e
- Os resultados finais por ordem *standard* da ISSF por disciplinas (Homens – Carabina 10 m, 50m e 300 m, Pistola 10 m, 50 m e 25 m, Alvo Móvel 10 m e 50 m; Senhoras – mesma ordem; Juniores Homens – mesma ordem; Juniores Senhoras – mesma ordem).

6.14.3.1. Estas listas devem conter os nomes completos como constam dos registos de identificação da ISSF: Apelido (em letras maiúsculas), primeiro nome completo (primeira letra em maiúsculas e as restantes em minúsculas), dorsal numerado com a indicação do país (abreviatura oficial da COI) de cada atleta.

6.14.3.2 Devem ser usadas as seguintes abreviaturas nas listas de resultados, sempre que necessário:

DNF	Did not Finish	Não Terminou
DNS	Did not Start	Não Começou
DSQ	Disqualified	Desqualificado
NOE	Not Officially Entered	Não Participou Oficialmente
WR	New World Record	Novo Recorde do Mundo
EWR	Equaled World Record	Recorde do Mundo Igualado
FWR	New Final World Record	Novo Recorde do Mundo (Final)
EFWR	Equaled Final World Record	Recorde do Mundo Igualado (Final)
WRJ	New World Record Junior	Novo Recorde do Mundo Júnior
EWRJ	Equaled World Record Junior	Recorde do Mundo Júnior Igualado
OR	New Olympic Record	Novo Recorde Olímpico
EOR	Equaled Olympic Record	Recorde Olímpico Igualado
FOR	New final Record Olympic	Novo Recorde Olímpico (Final)
EFOR	Equaled Final Olympic Record	Recorde Olímpico Igualado (Final)

6.14.4 O Técnico de Resultados Oficiais, após a realização de cada campeonato, deve enviar electronicamente, para a Sede da ISSF, três cópias das listas com os resultados oficiais (Regra 3.7.5.3).

6.14.5 O **Júri de Classificação** deve fiscalizar a marcação da pontuação e todo o trabalho feito no Gabinete de Classificação e, quando são usados alvos de papel, nas linhas de alvos a 25 metros. Decide a forma como devem ser classificados os impactos de valor duvidoso, determina o seu valor, e resolve todas as dúvidas e protestos sobre as classificações. A lista final e oficial de resultados deve ser verificada e assinada por um Membro do Júri de Classificação para confirmar a sua exactidão.

6.14.6 Quando são usados **Alvos Electrónicos** muitas destas funções serão desempenhadas por estes equipamentos. No entanto, o Júri de Classificação terá que responder a quaisquer perguntas e protestos relacionados com a pontuação.

6.14.7 Todas as irregularidades, penalizações, avarias, concessões de tempo adicional, repetição de tiros ou de séries, anulações de tiros, etc. devem ser claramente marcadas e registadas no **Relatório de Incidentes da Carreira** (ver o impresso no final deste regulamento), no Registo da Carreira, na fita da impressora (ou no alvo e na minuta de tiro quando são usados alvos de papel) pelo Juiz-Árbitro e/ou Membro do Júri. Deve ser imediatamente enviada cópia completa do **Relatório de Incidentes da Carreira** para o Gabinete de Classificação. No final da competição o Júri deve examinar os resultados para verificar se todos os registos e penalizações estão devidamente assinalados.

6.14.8 As deduções aos resultados devem ser sempre feitas na série onde a violação ocorreu. No caso de se tratar de deduções gerais, devem ser feitas nos valores mais baixos dos tiros da primeira série de competição.

6.14.9 Ao ser estabelecido algum novo recorde do mundo em competições ISSF, o Delegado Técnico deve preencher o relatório de Procedimentos para Verificação de Recordes do Mundo (regra 3.12.3.6, anexo R) e enviá-lo para a sede da ISSF.

6.14.10 **Procedimentos de classificação para alvos de papel**

Quando forem usados alvos de papel, deverão ser classificados no Gabinete de Classificação os alvos das seguintes competições:

- Competições de Carabina a 10, 50 e 300 m;
- Competições de Pistola a 10 e 50 m;
- Competições de Alvo Móvel a 10 e 50 m; e

- Todos os resultados de provas ou entradas cujas marcações sejam feitas na Carreira de Tiro, são considerados preliminares

6.14.10.1 Todos os alvos que devam ser classificados no Gabinete de Classificação serão transportados desde as linhas de tiro para este, imediatamente após serem impactados, dentro de contentores fechados à chave e em condições de segurança adequadas.

6.14.10.2 Os alvos de competição que devam ser classificados no Gabinete de Classificação, terão que estar numerados e conferirem com o que consta nas minutas. O Gabinete de Classificação é responsável pela correcta numeração dos alvos, devendo verificá-la antes de cada prova e de os entregar ao Director de Prova ou aos Juízes-Árbitros.

6.14.10.3 Um dos membros do Gabinete de Classificação que não tenha sido interveniente na classificação dos alvos deve:

- Verificar o valor de cada impacto;
- Identificar e contar os 10 centrados;
- Proceder à soma do valor dos tiros ou pontos a deduzir;
- Proceder à soma de cada uma das séries e do total geral; e
- Cada interveniente na classificação deverá autenticar o seu trabalho rubricando o alvo, a minuta ou a lista de resultados.

6.14.10.4 Para além da determinação dos resultados, o Júri de Classificação deve conferir as pontuações dos 10 primeiros classificados individualmente e das 3 primeiras equipas, antes de serem publicadas as listas definitivas.

6.14.11 Valor dos Impactos – Alvos de Papel

6.14.11.1 Classificam-se todos os impactos de acordo com o valor mais alto da zona ou anel em que o alvo for atingido. Se qualquer parte do anel (linha de pontuação entre duas zonas) for tocada pelo projéctil, creditar-se-á o valor mais alto das duas zonas. Tal valor é verificado pela simples observação do orifício provocado pelo projéctil ou pela utilização de um Calibrador que, depois de inserido nesse orifício, toque no bordo exterior do anel. Constitui excepção a esta Regra a pontuação do dez centrado no alvo de Carabina de Ar Comprimido.

6.14.11.2 Quando houver dúvidas sobre o valor dos impactos, deverá recorrer-se ao calibrador ou a outro aparelho de precisão. Os calibradores devem ser sempre inseridos com o alvo em posição horizontal.

6.14.11.3 Quando for difícil utilizar o calibrador, devido à proximidade de um orifício causado por outro projéctil, o valor do impacto será determinado por meio de um calibrador gravado, plano e de material transparente, que permita

reconstituir a posição do anel de pontuação ou o número de impactos sobrepostos.

6.14.11.4 Se dois dos marcadores não estiverem de acordo quanto ao valor de um impacto, deverá ser pedida imediatamente a decisão do Júri.

6.14.11.5 O calibrador só deve ser inserido uma vez no orifício do impacto e apenas por um Membro do Júri. Por esse motivo, a inserção do calibrador deve ser assinalada no alvo pelos marcadores, juntamente com as suas iniciais, e o resultado do impacto.

6.14.12 PROCEDIMENTOS de CLASSIFICAÇÃO (Alvos de Papel) Provas de 25M

O Júri deve de supervisionar todos os procedimentos de classificação. A minuta (em poder do Segundo Registador) deve ser assinada pelo Oficial de Alvos e pelo Membro do Júri da linha de alvos. A minuta original deve ser enviada, de forma segura, ao Gabinete de Classificação para conferir as somas e ser feito o registo final.

6.14.12.1 Tiros Atravessados

- Os tiros feitos com o alvo em movimento não devem ser pontuados como impactos, a menos que a maior dimensão horizontal do orifício feito pelo projéctil (são ignorados meros sinais no alvo da superfície da bala ou do chumbo) não exceda 7 mm para competições a 25 M calibre 5.6 mm (.22") ou 11 mm nas competições de Pistola Percussão Central 25 M.

- O comprimento do orifício alongado deve ser medido com um calibrador plano. Quando o bordo interior da linha gravada tocar o anel de pontuação conta-se o valor mais alto das duas zonas.

6.14.12.2 Pontuação, Classificação e Registo do Valor dos Impactos

Assim que o Oficial de Alvos receber o sinal de que a Carreira está em segurança, os alvos devem ser virados para a linha de tiro. O Oficial de Alvos em conjunto com, pelo menos, um Membro do Júri deve assinalar o valor dos impactos em cada alvo e anunciar o seu valor em voz alta para o registador que se encontra na linha de tiro. Este anota-os no Registo da Carreira e no pequeno quadro colocado perto da sua mesa. O Segundo Registador deve acompanhar o Oficial de Alvos e registar os valores dos impactos na minuta, tal como são anunciados. A posição e o valor dos impactos devem ser indicados ao atleta e aos espectadores por meio de:

- Discos coloridos nas Provas de Pistola Velocidade 25M. Estes discos deverão ter um diâmetro de 30 mm a 50 mm e ser encarnados de um lado e brancos do outro. Deverão ainda ter um espigão com 5 mm de diâmetro e 30 mm de comprimento, aproximadamente, fixado no

centro do disco e prolongando-se para ambos os lados dele. Depois de cada série de cinco tiros, o Oficial de Alvos deverá inseri-los nos orifícios dos impactos logo após a sua pontuação ter sido decidida e anunciada.

- Um “10” deve ser indicado com a face encarnada virada para o atleta. Os restantes valores, com a face branca. Depois de os impactos terem sido assinalados desta forma, o resultado de cada série será mostrado no pequeno quadro situado perto da linha de tiro e anotado pelo Segundo Registador. O total de cada série também deve ser anunciado em voz alta. Os discos devem, então, ser retirados e os alvos calepinados.

- Em Competições de Pistola Standard 25M, Pistola 25M e Pistola Percussão Central 25M o valor dos impactos é indicado por meio de uma vara com cerca de 300 mm de comprimento com um pequeno disco de 30 a 50 mm de diâmetro numa das extremidades, pintado de encarnado numa das faces e de branco na outra. À medida que vai indicando o valor dos impactos, o Oficial de Alvos vai colocando o disco sobre os respectivos orifícios, virando a face encarnada para linha de tiro quando se tratar de um "10" ou a branca para os outros valores, enquanto vai anunciando em voz alta os valores dos impactos. Quando for disparada uma série para o mesmo alvo, o anúncio dos valores dos impactos começa pelos "10". O total de cada série deve também ser anunciado em voz alta depois de indicada a pontuação de cada um dos impactos.

- Os tiros de ensaio devem ser indicados e registados.

6.14.12.3 O Oficial de Alvos e o Juiz-árbitro devem verificar se os resultados afixados no quadro correspondem aos que foram registados na Linha de Tiro. Qualquer diferença de opiniões acerca da pontuação de um impacto deve ser resolvida imediatamente.

6.14.12.4 Logo que os impactos sejam indicados e registados:

- Os alvos devem ser calepinados e preparados para a próxima série (Pistola Velocidade 25 M e Entradas de Velocidade); ou

- Os alvos devem ser substituídos e os contra-alvos calepinados ou substituídos para a série seguinte; ou

- Os alvos e os contra-alvos devem ser rapidamente retirados e substituídos por outros, novos, para o atleta seguinte.

6.14.12.5 Antes do atleta abandonar a Carreira de Tiro, deve assinar a minuta de tiro junto do resultado global.

6.15 DESEMPATES

6.15.1 Empates individuais em eventos de 300m, 50m, 25m e 10m

Todas as pontuações empatadas serão resolvidas em competições de 300m, 50m, 25m e 10m aplicando-se as seguintes regras:

- O maior número de dezes centrados;
- A pontuação mais alta de cada série de dez (10) tiros, começando da última para a primeira série, tendo em conta a pontuação dos impactos às unidades (sem atender aos dezes centrados ou ao seu valor decimal) até que o empate seja resolvido;
- Se o empate permanecer, as pontuações serão comparadas numa base de tiro a tiro, usando os dezes centrados (ou seja, um dez centrado supera um 10 que não é tão centrado) começando-se do último tiro para trás, etc.;
- Se o empate permanecer, e tiverem sido usados Alvos Electrónicos, a pontuação será comparada numa base de tiro por tiro, usando a pontuação decimal começando do último tiro para o primeiro;
- Se quaisquer empate permanecer, e se os atletas tiverem a mesmo resultado a classificação deverá ser ordenada alfabeticamente usando o nome de família do atleta, a menos que haja um empate para acesso à final; e
- Se for usada a pontuação decimal nas competições de Carabina de Ar Comprimido a 10m ou nas Eliminatórias e Qualificações de Carabina Deitado a 50m, os empates serão resolvidos pela maior pontuação obtida na última série de 10 tiros, etc. (pontuações decimais) e depois por comparação dos resultados decimais de cada tiro, a começar do último para o primeiro.

6.15.2 EMPATES em provas de 25m sem Finais

- Se dois ou mais atletas estiverem empatados para os 3 primeiros lugares o desempate deverá ser obtido por uma prova de desempate (Regra para Prova de Desempate em Competições de 25 M); e
- Quando vários atletas estiverem empatados para mais de um lugar na classificação faz-se primeiro o desempate para a posição mais baixa da classificação, seguindo-se o da posição seguinte até estarem desfeitos todos os empates.

6.15.5 EMPATES em Eventos Olímpicos com Finais

Se houver um empate para ser elegível para as finais na Fase de Qualificação, o empate será quebrado pela Regra 6.15.1.

6.15.6 Tiros de desempate para EMPATES em competições de 25m sem Final

Aos Atletas empatados serão colocados em novos postos de tiro na Carreira de Tiro de Qualificação, através de sorteio efectuado pelo Júri. Se houver mais atletas empatados do que postos de tiro disponíveis, a sua entrada será também determinada por sorteio.

6.15.6.1 Nos desempates, o tempo de preparação é de 2 minutos:

Disciplina	**Séries de ensaio**	**Séries de desempate**
Pistola Velocidade 25 M	Uma (1) série em quatro (4) segundos	Uma (1) série em quatro (4) segundos
Pistola 25 M Pistola Percussão Central 25 M	Uma (1) série de cinco (5) tiros em velocidade	Uma (1) série de cinco (5) tiros em velocidade
Pistola Standard 25 M	5 Tiros em 150 segundos	Uma (1) série em 10 segundos

6.15.6.2 No caso de o empate persistir, deverá ser efectuada uma nova série de desempate. Se ainda assim o empate persistir a Prova de Desempate continuará, até que o empate seja desfeito.

6.15.7 Empates – Equipas

Os desempates de equipas devem ser desfeitos totalizando os resultados dos seus membros e seguindo os procedimentos descritos na Regra para Empates Individuais.

6.16 PROTESTOS E APELAÇÕES

6.16.1 Todos os Apelações e Protestos serão decididos de acordo com as regras ISSF.

6.16.2. Todos os protestos e Apelações escritos devem ser feitos em formulário adequado**.**

6.16.3 Taxas para Protestos e Apelações:

- Protestos 50.00 Euros
- Apelações 100.00 Euros

- A Taxa de Protesto torna-se exigível logo que um Protesto é entregue a um Membro do Júri, e deve ser paga ao Membro do Júri ou à Comissão Organizadora, logo que possível.

- A Taxa de Protesto será devolvida se o Protesto/Apelação for considerado procedente, mas será retida pela Comissão Organizadora no caso da sua improcedência.

6.16.4 Protestos Verbais

6.16.4.1 Qualquer atleta ou dirigente de equipa tem o direito de protestar imediata e verbalmente junto de um Juiz-Ábitro ou de um Membro do Júri, contra as condições em que está a correr a competição, ou qualquer decisão ou acção.

Tais protestos podem ser apresentados sobre as seguintes matérias, sendo devidas taxas:

- Por considerar que as Regras e Regulamentos da ISF ou o programa da prova não estão a ser cumpridos;

- Por não concordar com uma decisão de um dirigente da competição, de um Juiz-Árbitro ou de um Membro do Júri;

- Por um atleta ter sido estorvado ou perturbado por outro(s) atleta(s), dirigente(s), Juiz(es), espectador(es), membro(s) dos órgãos de informação ou ainda por outra(s) pessoas ou outro(s) motivo(s);

- Por um atleta ter tido a sua prova interrompida durante muito tempo devido a avaria no equipamento da Carreira, para clarificação de irregularidades ou por outra(s) causa(s);

- Por haver irregularidades nos tempos de tiro, incluindo tempos de tiro muito curtos; e

6.16.4.2 Os dirigentes da competição, Juízes-Árbitros e Membros do Júri têm o dever apreciar os protestos verbais imediatamente. Devendo tomar, imediatamente, as providências necessárias para corrigir as anomalias ou enviar o protesto para decisão do plenário do Júri. Em tais casos, tanto um Juiz-Árbitro como um Membro do Júri podem, se necessário, interromper a prova temporariamente.

6.16.5 Protestos Escritos

Qualquer atleta ou dirigente de equipa que discorde das medidas ou decisões tomadas a partir de um protesto verbal pode recorrer para o Júri

mediante um **protesto escrito**. Não é indispensável que seja precedido por um protesto verbal. Todos os protestos escritos têm que ser apresentados dentro dos 20 minutos subsequentes à ocorrência que lhes deu origem, sendo devidas taxas.

6.16.6 Protestos relativos aos RESULTADOS

As decisões do Gabinete de Classificação sobre a pontuação ou o número de tiros num alvo são finais e não têm Apelação.

6.16.6.1 Tempo para o Protesto

Todos os protestos sobre pontuações ou resultados têm que ser apresentados dentro dos **10 minutos** subsequentes à afixação dos resultados preliminares no Quadro Principal da Carreira de Tiro (Regra 6.4.2 e). A hora limite para a apresentação dos protestos tem que ser indicada no Quadro Principal imediatamente após a afixação dos resultados. O local de recepção dos eventuais protestos deve estar indicado no programa oficial.

6.16.6.2 Protestos relativos a Alvos Electrónicos

Se um atleta contestar o valor de um impacto num Alvo Electrónico, o protesto só será aceite se for efectuado antes do tiro ou série (competições de 25M) seguintes, ou se for o último tiro, dentro de três (3) minutos após o mesmo (excepto se, por avaria, a banda de papel ou de borracha não avançar ou se existir outra falha do alvo).

- Se for feito um protesto sobre a pontuação de um impacto, pedir-se-á ao atleta que faça um outro disparo no fim da competição, para que este tiro extra possa ser contado se o protesto for aceite e não puder determinar-se o valor correcto do tiro em causa.

- Se o Júri de Classificação decidir que a pontuação do impacto protestado difere num valor inferior a 0,2 do valor indicado, o protesto não é considerado;

- Caso o protesto acerca da pontuação de um impacto, que não se refira a um zero ou falha no registo, seja considerado improcedente, haverá uma penalização de dois (2) pontos e será cobrada a taxa de protesto.

- O dirigente da equipa ou o atleta têm o direito de conhecer o resultado da decisão sobre o tiro protestado.

- As pontuações indicadas com o valor de 9,5 ou superior, obtidas nas Eliminatórias ou Qualificações realizadas em Alvos Electrónicos a 50m, não são passíveis de protesto; e

- Estes protestos não são permitidos nas Finais (regra 6.17.1.6)

6.16.4.3 Protestos relativos a Alvos de Papel

- Quando forem usados alvos de papel, um atleta ou um dirigente de equipa que considere que um tiro foi mal classificado ou incorrectamente registado, poderá apresentar um protesto desde que se não refira a impactos em que tenha sido usado o calibrador porquanto esta decisão é definitiva e não pode ser protestada. Cada protesto apenas se pode reportar a um específico tiro. Outros tiros
-
- podem ser protestados, desde que seja paga uma taxa por cada protesto.

- Os protestos sobre as classificações só podem incidir sobre os impactos marcados sem o calibrador ou sobre transcrições incorrectas nas listas de resultados ou nas minutas de tiro.

- A taxa do protesto têm se paga no momento em que este for apresentado.

- Quando forem usados alvos de papel e as classificações forem efectuadas no Gabinete de Classificação, o dirigente da equipa ou o atleta têm o direito de ver o orifício do impacto em causa mas não lhes é permitido tocar no alvo.

6.16.7 Apelos

Em caso de **desacordo com uma decisão do Júri** é possível recorrer para o Júri de Apelação, excepto quanto às decisões tomadas pelo Júri de Protesto da Final (6.17.1.10 d) das quais não há Apelo. Estes Apelos devem ser apresentados por escrito, pelo Chefe de Equipa ou por um seu representante, não mais de trinta (30) minutos depois de ter sido anunciada a decisão do Júri. **A decisão do Júri de Apelação é final**.

6.16.8 As **cópias de todas as decisões** em resposta a protestos escritos a Apelações devem ser enviadas pela Comissão de Organização ou pelos Delegados Técnicos ao Secretário-Geral juntamente com o Relatório Final e as listas de resultados, para serem revistas pela Comissão Técnica.

6.17 FINAIS OLIMPICAS NAS PROVAS DE PISTOLA E CARABINA

6.18 FORMULÁRIOS

Os formulários que podem ser usados na realização dos Campeonatos ISSF são os que a seguir se seguem:

- Formulário de protesto (P Formulário)
- Formulário de apelo (Formulário AP)
- Formulário Relatório de Incidente (Formulário IV)
- Formulário de Notificação de Pontuação Classificação Gabinete, (Formulário CN)
- Avaria de registo em Pistola de Velocidade Homens 25m, por Computador (RFPM Formulário)
- Avaria de registo em Pistola Standard Homens25m, por Computador (STDP Formulário)
- Aviso de Violação do Código de Vestuário (Formulário DC)

Formulário de Protesto - Pagina 1

Informação do Protesto (a completar pelo atleta ou oficial)		
Campeonato:		
Protesto ao Júri:		
Data:	Hora:	*da acção a protestar*
Acção ou decisão em Protesto (descrever)		
Fundamentação do Protesto (Listar as Regras e Regulamentos ISSF correspondentes)		
Protesto apresentado por:	*Nome*	
País/Clube:		
Assinatura		

Informação do Protesto (a completar pelo Comité Organizador)		
Protesto recebido:	*Data*	*Hora*
Taxa Paga:		
Nome completo em maiúsculas e Assinatura do Juiz que recebeu o Protesto		

-
-
-
-

Formulário de Protesto - Pagina 2

Decisão do Júri (a completar pelo seu Presidente)		
O Júri reuniu em	*Data* *Hora*	*Para analisar o protesto*
O Protesto foi	Aceite / Não Aceite	
Fundamentação da Decisão do Júri		
O Presidente do Júri:		
Nome e Assinatura		
Notificação ao apresentador:		
Data:		
Hora:		
Taxa:		
Retida / Devolvida		

Formulário de Protesto - Pagina 3

Pedido de Decisão pelo Júri de Apelação
(a completar pelo Chefe de equipa ou seu representante) *Se existe desacordo com a decisão do Júri a decisão pode ser submetida ao Júri de Apelação*
Razão do Apelação
Fundamentação do Apelação
Protesto apresentado por:
Nome País/Clube:
Assinatura

Informação do Apelação (a completar pelo Comité Organizador)	
Apelação recebido:	
Data	*Hora*
Taxa Paga:	
Nome completo em maiúsculas e Assinatura do Juiz que recebeu o Apelação	

•

•

Formulário de Protesto - Pagina 4

Decisão do Júri de Apelação (a completar pelo seu Presidente)		
O Júri de Apelação reuniu em	______________________ *Data* *Hora*	*Para analisar o Apelação*
O Apelação foi :	______________________ Aceite / Não Aceite	
Razão para a Decisão do Júri de Apelação		
O Presidente do Júri:		
Nome e Assinatura		
Notificação ao apresentador:		
Data:		
Hora:		
Taxa:		
Retida / Devolvida		

A Decisão do Júri de Apelação é FINAL

•

FORMULÁRIO DE INFORMAÇÃO DE INCIDENTE NA CARREIRA

Número de Série do Formulário: (Um registo deve ser mantido pelo Registador de Carreira)					
Data do Incidente			Hora do Incidente		
Prova		Série		Posição de Tiro	
Nome do Concorrente				Etapa	
Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		Série	
Breve descrição do Incidente					
Assinatura do Juiz que iniciou o Formulário		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Assinatura do Membro do Júri de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Assinatura do Juiz de Classificação		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Assinatura do Membro do Júri de Classificação		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Assinatura do Juiz Técnico de Ranking		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Referência do anexo de Pontuação			Ref:		

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato

ISSF

GABINETE DE CLASSIFICAÇÃO FORMULÁRIO DE NOTIFICAÇÃO DE RESULTADO

CN

PROVA			DATA		
SÉRIE		ELIMINATORIA QUALIFICAÇÃO			
Resultado Preliminar enviado por: (Nome)				HORA	
Tempo de Protesto terminou às:			HORA		
Não houve Protestos	Nome		RESULTADOS CONFIRMADOS		
OU					
PROTESTO APRESENTADO (VER ANEXO FORMULÁRIO DE PROTESTO)			Hora do Protesto		
RESULTADOS AINDA NÃO CONFIRMADOS					
Assinatura do Juiz de Classificação		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Assinatura do Membro do Júri de Classificação		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Assinatura do Juiz Técnico de Ranking		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	
Referência do anexo de Pontuação			Ref:		

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato

•

Pistola Velocidade a 25 M
- Homens -
Avaria Sistema de Registos

ETAPA E SÉRIE	/	SÉRIE	1ª / 2ª	HORA DA AVARIA	
		TEMPO ETAPA	8S / 6S / 4S		

Número do Ponto de Tiro		Nome do Concorrente	

Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		DATA	

Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM"
Para Tiros não disparados inserir "0"

Séries	Tiros	Monitor Esquerdo	Monitor	Monitor Central	Monitor	Monitor Direito
PROVA						
AVARIA . REPETIÇÃO						
PONTUAÇÃO FINAL						

(Pontuação final é igual ao menor resultado de cada coluna)

Se na segunda parte de uma série de 10 Tiros o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco	Primeiros 5 Tiros		Pontuação dos 10 Tiros corrigida	

Assinatura do Juiz de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS	
Assinatura do Membro do Júri de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS	
Assinatura do Juiz de Classificação		*Assinatura do Membro do Júri de Classificação*	
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação		*Assinatura do Juiz Técnico*	
Assinatura do Membro do Júri de Classificação		*Número de Referência da Correcção*	

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato

Pistola a 25 M Senhoras - Precisão / Velocidade - Avaria Sistema de Registos

B

ELIMINATÓRIA		SÉRIE	1ª / 2ª / 3ª / 4ª / 5ª / 6ª	HORA DA AVARIA	
Número do Ponto de Tiro		Nome do Concorrente			
Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		DATA	

Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM"
Para Tiros não disparados inserir "0"

Séries	Tiros	1	2	3	4	5	Total
PROVA							
AVARIA CONCLUSÃO							
PONTUAÇÃO FINAL							

(Pontuação final é igual ao somatório dos 5 Tiros)

Se na segunda parte de uma série de 10 Tiros o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco	Primeiros 5 Tiros		Pontuação dos 10 Tiros corrigida	
Assinatura do Juiz de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS		
Assinatura do Membro do Júri de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS		
Assinatura do Juiz de Classificação		*Assinatura do Membro do Júri de Classificação*		
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação		*Assinatura do Juiz Técnico*		
Assinatura do Membro do Júri de Classificação		*Número de Referência da Correcção*		

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato

Pistola a 25 M Percussão Central - Precisão / Velocidade - Avaria Sistema de Registos

ELIMINATÓRIA		SÉRIE	1ª / 2ª / 3ª / 4ª / 5ª / 6ª	HORA DA AVARIA	
Número do Ponto de Tiro		Nome do Concorrente			
Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		DATA	

Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM"
Para Tiros não disparados inserir "0"

Séries	Tiros	1	2	3	4	5	Total
PROVA							
AVARIA CONCLUSÃO							
PONTUAÇÃO FINAL							

(Pontuação final é igual ao somatório dos 5 Tiros)

Se na segunda parte de uma série de 10 Tiros o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco	Primeiros 5 Tiros		Pontuação dos 10 Tiros corrigida	

Assinatura do Juiz de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS	
Assinatura do Membro do Júri de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS	
Assinatura do Juiz de Classificação		*Assinatura do Membro do Júri de Classificação*	
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação		*Assinatura do Juiz Técnico*	
Assinatura do Membro do Júri de Classificação		*Número de Referência da Correcção*	

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato

Pistola Standard a 25 M - Homens - Avaria Sistema de Registos

D

ETAPA		SÉRIE	1ª / 2ª / 3ª / 4ª	HORA DA AVARIA	
		TEMPO ETAPA	150S / 20S / 10S		

Número do Ponto de Tiro		Nome do Concorrente	

Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		DATA	

Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM"
Para Tiros não disparados inserir "0"

Séries / Tiros	1	2	3	4	5	Total
PROVA						
AVARIA . REPETIÇÃO						
PONTUAÇÃO FINAL						

(Pontuação final é igual ao somatório dos 5 Tiros de mais baixo valor)

Se na <u>segunda parte de uma série de 10 Tiros</u> o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco	Primeiros 5 Tiros		Pontuação dos 10 Tiros corrigida	

Assinatura do Juiz de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS	
Assinatura do Membro do Júri de Carreira		NOME em MAIÚSCULAS	
Assinatura do Juiz de Classificação		*Assinatura do Membro do Júri de Classificação*	
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação		*Assinatura do Juiz Técnico*	
Assinatura do Membro do Júri de Classificação		*Número de Referência da Correcção*	

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato

FORMULARIO EQUIPAMENTO
REGISTO DA INFRACÇÃO
AVISO

DC

Número de Série do Formulário: (Deve de ser mantido um Registo na Carreira)			
Data da Infracção		Hora da Infracção	
Nome do Atleta			
Número de Bib		Nacionalidade / Clube	

Descrição da Infracção
Acções correctivas requeridas

Assinatura do Membro do Júri		NOME em MAIÚSCULAS		Hora	

NOTA: O atleta que recebe este formulário pode ser desclassificado da competição se as infracções registadas não forem corrigidas